1996 - 2015

DEAD OR ALIVE
ヒストリーブック

Chapter 1 シリーズ 03

Chapter 2 キャラクター 17

Chapter 3 極秘資料 53

Column

本書では、シリーズの各タイトルの呼称にあたって、以下の略称を使用しています。

略称	タイトル
DOA	『DEAD OR ALIVE』、および『DEAD OR ALIVE』シリーズ総称
DOA++	『DEAD OR ALIVE++』
DOA2	『DEAD OR ALIVE 2』
DOA3	『DEAD OR ALIVE 3』
DOA4	『DEAD OR ALIVE 4』
DOA5	『DEAD OR ALIVE 5』
DOA2M	『DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM』
DOA2HC	『DEAD OR ALIVE 2 HARD＊CORE』
DOAU	『DEAD OR ALIVE Ultimate』
DOAD	『DEAD OR ALIVE Dimensions』
DOA5 Plus	『DEAD OR ALIVE 5 Plus』
DOA5U	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』
DOA5LR	『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』
DOAX	『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Vollyball』
DOAX2	『DEAD OR ALIVE Xtreme 2』

※本書には過去に制作されたタイトルの写真を掲載しています。最新のゲームの設定と合致しない表現などが含まれる場合もありますが、当時の雰囲気をそのまま伝えるために使用しています。また、設定などは現在から変更されることもあります。ご了承ください。

Chapter 1

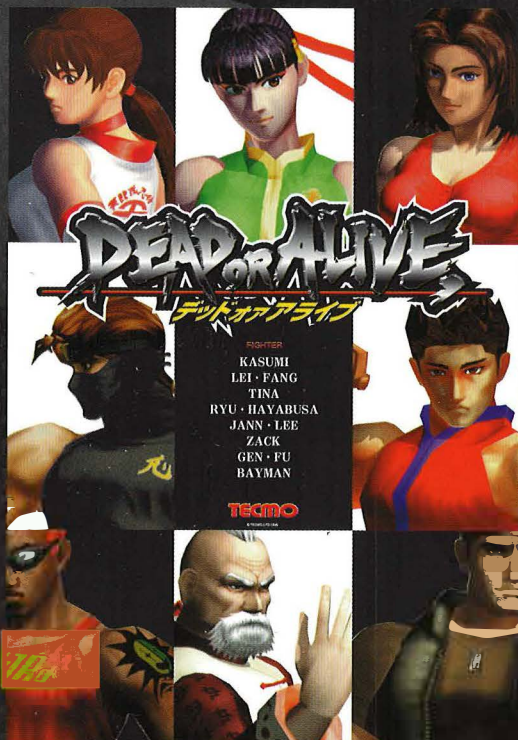
History Of DOA Series

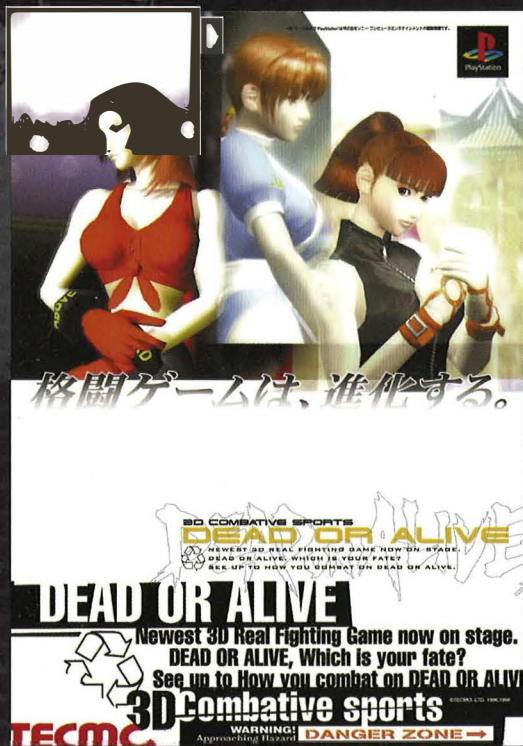
～シリーズの足跡を振り返る

1996/10 DEAD OR ALIVE

- 1997/10/9 DEAD OR ALIVE（セガサターン版）
- 1998/3/12 DEAD OR ALIVE（PlayStation®版）
- 1998/9 DEAD OR ALIVE ++

すべての歴史の始まり

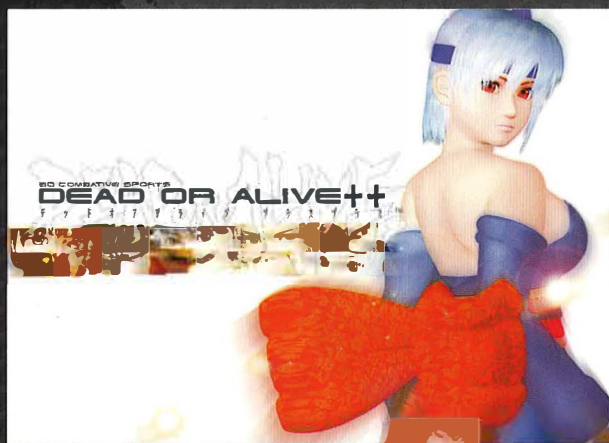
1996年、格闘ゲームの群雄割拠時代のアーケードに、「撃つ、投げる、極める」をキャッチコピーとした新たな3D格闘ゲーム『デッドオアアライブ』が登場した。「打撃、投げ、ホールドの３すくみ」、「デンジャーゾーン」、そして「大きく揺れる胸」が斬新だった。

デッドオアアライブが家庭用に！

アーケードで異彩を放ったその１年後、家庭用に移植される。ただの移植ではなく、大幅に改善されてのものだった。中でも練習用モードの追加、隠しコスチュームの追加など、コアプレイヤーとカジュアルプレイヤーの両方に嬉しい追加要素が好評だった。

格闘ゲームは進化する。

さらなる移植作として、キャラクターにあやね、バースが追加された。また、コスチュームもかなり増え、特に女性には大量の追加があった。さらにステージも変更され、リングアウトのない自然な背景で、より純粋な"格闘"での勝負ができるようになった。

究極の「上級者向け対戦ツール」が登場！

再びアーケードへと進攻した次の作品は、上級者向けのDOAだった。コンボが繋がる大きなよろけ「クリティカル」、上中下に加えてパンチ・キックを区別する６択の「ピンポイント（ディフェンシブ）ホールド」が導入され、スピーディな読み合い重視のバトルが展開された。

打擊
投げ
つかみ

「打撃、投げ、つかみ」の３すくみ

デッドオアアライブの３すくみと言えば「打撃、投げ、ホールド」だが、ホールドという名称になるまでは、「つかみ」と呼ばれていた。ボタン名も開発初期はＳボタン、途中からＨボタンとなり、『DOA2』からはフリーステップの登場に合わせてＦ（フリー）ボタンとなり、『DOAD』からはまたＨボタンに戻ったのだ。

ピンポイントDHシステム

相手の出す打撃を読み切って、一発逆転を狙え！

中段P専用　H　中段K専用　H

このほかにもキャラによって特殊なDHを持つものがいるぞ！

クリティカルヒットシステム

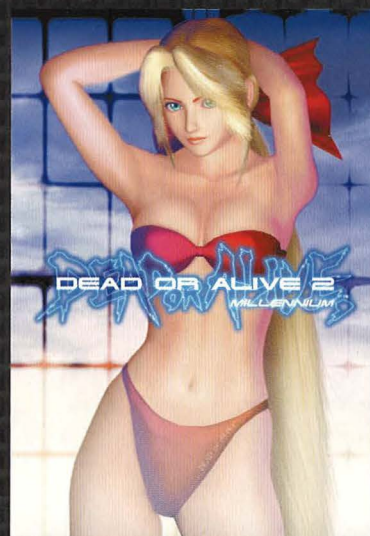
打撃の中には相手を大きくよろけさせるものがある。浮かせ技を入れるチャンスだ！
クリティカルヒットでよろけさせられたら、次の技を先読みしピンポイントDHで形勢を逆転しよう！

上段P専用　H　上段K専用　H
中段P専用　H　中段K専用　H
下段P専用　H　下段K専用　H

コマンド整理への覚悟

規則性の薄いピンポイントホールドのコマンドだが、対中段キックには元々あった「中段キック受け」のコマンドをそのまま採用しており、手になじんだ操作を守ったのだろう。コマンド変更に対する判断の難しさは今も昔も変わらず、整理や変更を中止した技は『DOA5』にも存在している。そう考えると『DOA2』での変更は思い切ったものだった。

1999/11 DEAD OR ALIVE 2

- 2000/1 DEAD OR ALIVE 2 MILLENNIUM
- 2000/3/30 DEAD OR ALIVE 2（PlayStation®2版）
- 2000/9/28 DEAD OR ALIVE 2（ドリームキャスト版）
- 2000/12/14 DEAD OR ALIVE 2 HARD*CORE

最も大きく進化した作品

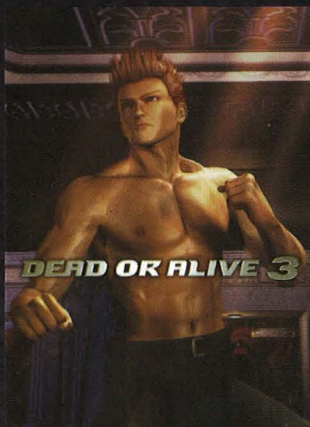
美麗なグラフィックに加え、アイン、エレナ、レオンの３キャラクターが登場。大幅に整理された４択ホールド、壁、落下、スリップゾーンと言ったステージギミックやフリーステップの導入、さらにはタッグモードまで追加された。これらの大きな進化は多くの人々を魅了した。

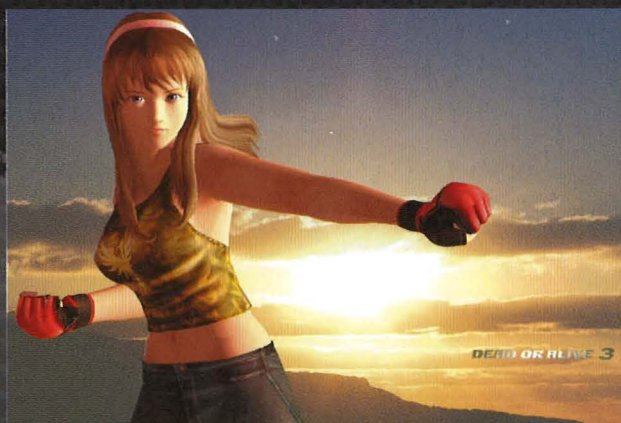
家庭用の展開も好調！

タッグコンボやモードの調整、壁への斜めヒットの追加などを施した『DOA2 MILLENNIUM』のアーケードでの稼働から間もなく、『DOA2』が家庭用としてPS2®に移植された。PS2®版には、練習モードを始めとした家庭用モード、ホールドの操作と択数を選べるオプションなどが追加された。その後ドリームキャスト版も登場。

『DOA2』の集大成

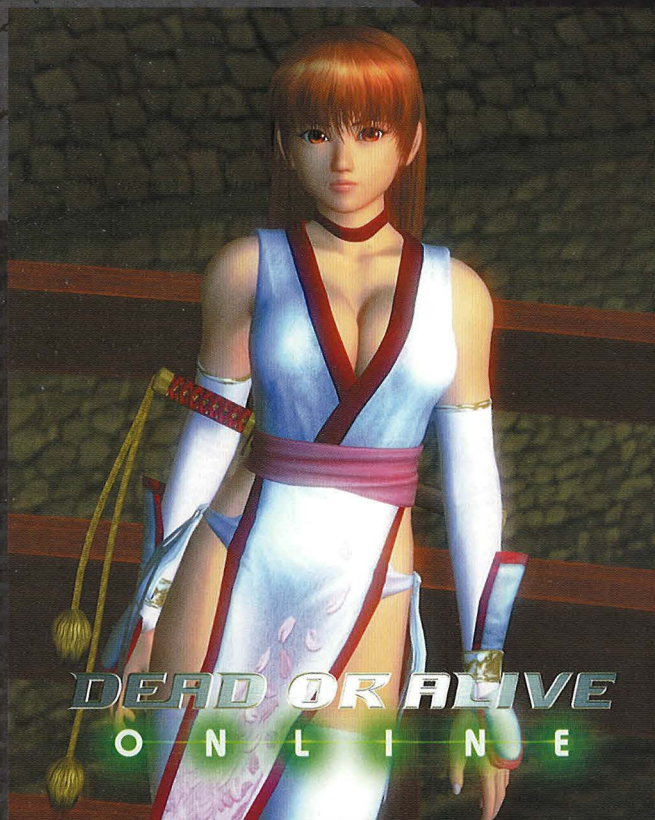
『DOA2HC』はそれまで出してきた『DOA2』シリーズの集大成であった。ドリームキャスト版で復活したバイマンと、プレイアブルになった万骨坊はもちろん、さらに新コスチュームや新ステージの追加もあり、この世代の最後にふさわしい内容だ。ちなみにタイトルのHARDとCOREの間には「＊」が入る。

2002/2/22 DEAD OR ALIVE 3

アーケードからの撤退。大胆な家庭用へのシフト。

『DOA3』は初めて家庭用のみ、1ハードのみに絞った作品で、全世界で最も売れたタイトルとなる。ハードの性能を活かしたグラフィック表現だけでなく、シンプルな3択に絞ったホールド、コマンドやフリーステップの簡略化など、初心者を意識していた点に戦略性を感じさせる。

新キャラクターも続々

新ヒロインを目指していたヒトミを筆頭に、ハヤテ、クリスティ、ブラッド・ウォンの4キャラクターが一挙に追加された。コスチュームも数こそ少ないものの、デザイン刷新やブラッシュアップが施されている。実は先行した北米版と後発の日本版で若干内容が異なる。

2004/11/3

DEAD OR ALIVE Ultimate

オンライン対戦に対応した究極の1本が完成

『DOA』と『DOA2』の両方でオンライン対戦が楽しめる『DEAD OR ALIVE ONLINE』は、月日を経て『DEAD OR ALIVE Ultimate』に名を改めて発売された。含まれる『DOA2』の内容は物語や対戦バランスなど基礎部分はオリジナルのままだが、グラフィックやステージ、モード、コスチュームなどはしっかりリメイクされている。

『DOA3』の不満を解消する戦略的仕様

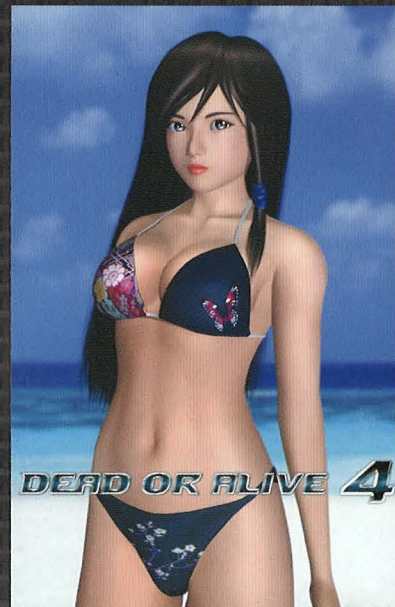
世界で最も人気を博した『DOA3』だが、国内ではいくつかの不満が寄せられていた。特に多く集まったのが、対戦バランスに偏りがあり、コスチュームが少ないという意見だった。そのため、『DOAU』では対戦ツールとして定評のあった『DOA2』をベースに『DOA3』のヒトミを登場させ、大量のコスチュームを追加した。そこに快適なオンライン対戦が加わった究極の作品なのだ。

DEAD OR ALIVE 4

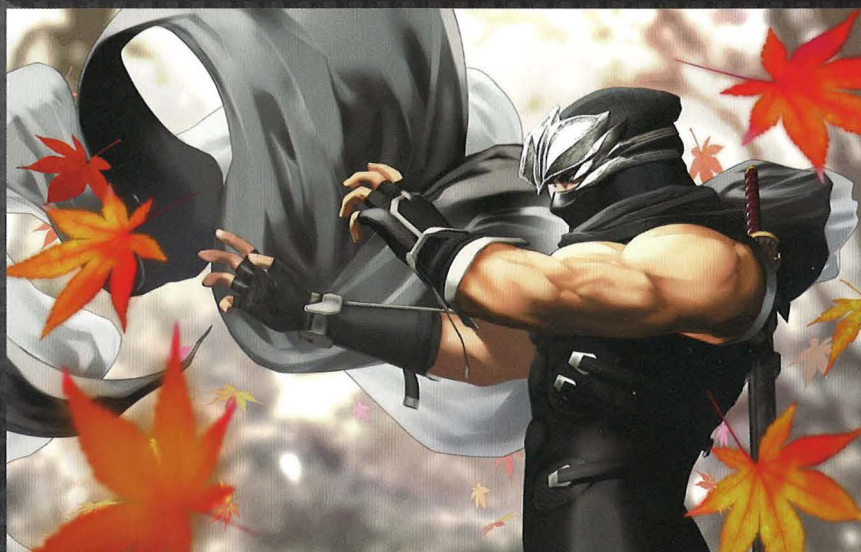
新ハードのローンチを目指すも

『DOA4』も新ハードのローンチを狙った作品だったが、延期を繰り返して少し遅れた2005年12月29日に発売された。ストーリーと対戦に重きを置いた作品で、豪華なムービーの数々や、ビジュアルロビーを搭載していた。有名タイトルとのコラボもあった。

3人の新キャラクターと対戦ツールとしての『DOA4』

コラボとボスを除くと、こころ、エリオット、ラ・マリポーサの3人が追加され、格闘システムも大幅に変更された。4択のホールドとクリティカルを軸とし、起き上がりキックの3択化など、さまざまな試みがあった。ストーリーモードの難易度の高さには驚かされた。

2011/5/19 DEAD OR ALIVE Dimensions

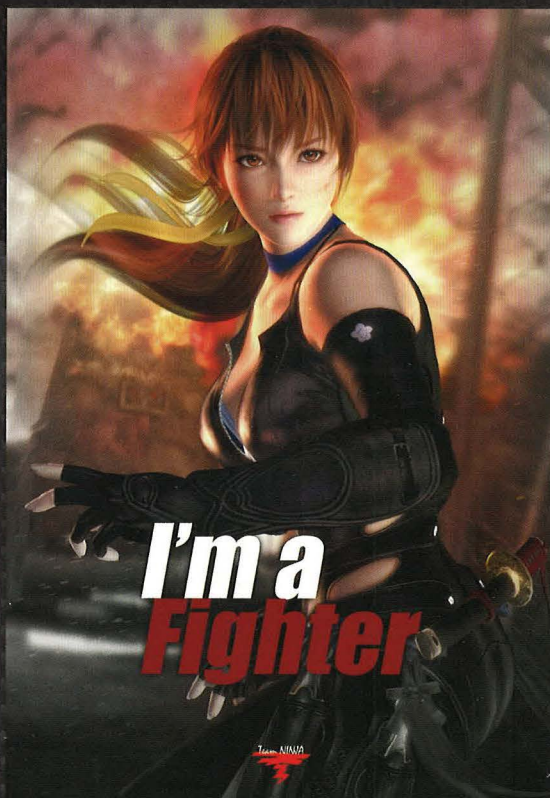
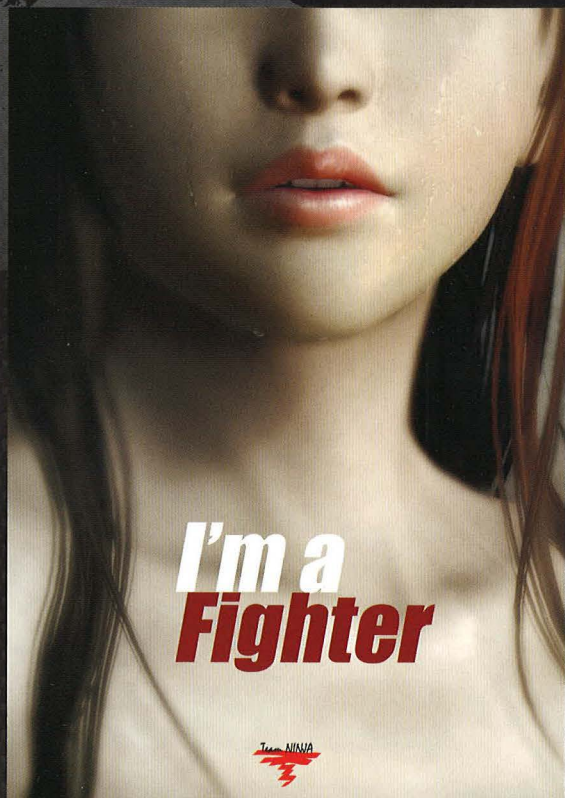
新生Team NINJA 最初の『DOA』

新生Team NINJAとして最初に出した『DOA』は新携帯機向けだった。プロデューサーもディレクターもそれまでとは違う、新しいチームによる闘いの始まりだ。クロニクルモードではストーリーを整理し、不可能だと思われていた一本化に挑戦。携帯機ならではの新機能も導入した。

ユーザー層を意識した携帯機向けの新機能

新携帯機向けの本作では初心者向けにホールドを3択に減らしたり、"デジタルインスト"でいつでも技表を見られるようにしたり、"クロニクルモード"では物語を楽しみつつ練習もできるようにした。上級者向けには全ボスのプレイアブル化、技の詳細がわかる"スキルインフォ"を導入。

2012/9/27

DEAD OR ALIVE 5

2013/3/20 DEAD OR ALIVE 5 Plus

7年ぶりのナンバリング最新作

『DOA4』からおよそ7年後、ついに『DOA5』が"格闘エンターテインメント"と銘打ち、発売される。進化したグラフィック表現、動的破壊"ダイナミックアトラクション"、派手な必殺技"パワーブロー"、まさかの「バーチャファイター」とのコラボレーションなど、そこにはこれまでの伝統を意識した上での新しいチャレンジがあった。

2人の新キャラクターとストーリー

『DOA5』の新キャラクター、ミラとリグは本作のキャラクターコンセプトに沿って表情や息遣い、汗など人間らしさが重視されている。ストーリーは『DOA4』の2年後の世界が舞台。エレナはDOATECを再建し、永遠の17歳だったかすみが19歳になっており、設定からも時代の変化を感じる。

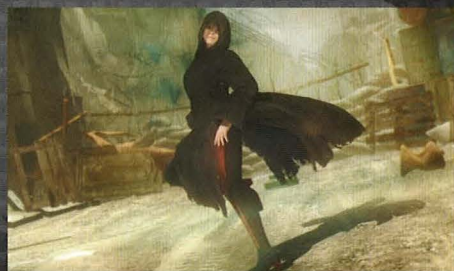
2013/9/5 DEAD OR ALIVE 5 Ultimate

2013/12 DEAD OR ALIVE 5 Ultimate : Arcade

『DOA5』でやり残したことを詰め込んだ作品

『DOA5』発売から約1年、『DOA5U』が登場。レオンとアインが復活、『NINJA GAIDEN』から紅葉とレイチェルが参戦、さらには「バーチャファイター」からの刺客ジャッキーも。インターナショナルな調整、モードの拡充にとどまらず、コスチュームも大量に増加された"究極"の1本が完成した。

『DOA2 MILLENNIUM』以来のアーケードへの展開

『DOA2 MILLENNIUM』からおよそ14年、なんと『DOA5U』はアーケードにも進出する。スタッフにとって長年の夢だったこれが、本当に実現することを誰が予想できただろうか。新キャラクターとして、マリー・ローズ、フェーズ4、女天狗が続々登場し、現在も全国各地で好評稼働中だ。

2015/2/19
DEAD OR ALIVE 5 Last Round

『DOA5』シリーズ新たな舞台で最後の闘いへ

アーケード版が好評なため、予定以上に新キャラクターが追加され、ついには家庭用でも配信されるようになった。そんな中、次世代機でもプレイしたいという声が高まり、次世代機対応の新タイトル制作が決まる。開発が進むにつれて、対応ハードが次々と増えていき、驚愕の5ハード同時発売に。各ハード専用作業のために消えた仕様もいくつかあったが、より大勢のファンに楽しんでもらうための決断だった。

『DOA5』シリーズ集大成

『DOA5』の集大成として、ストーリーの元凶とも言える雷道と新世代のほのかの追加、初代『DOA』と『DOA2』のステージのリメイク、全キャラクターに新コスチュームの追加、一部のキャラクターの髪型の追加が行われた。精魂込めて満載した要素をじっくり堪能してほしい！

関連タイトル

DOA エクストリームシリーズ

- 2003/1/23 DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball
- 2006/11/22 DEAD OR ALIVE Xtreme 2

バカンスゲームという新ジャンルの誕生

エクストリームシリーズは、シンプルなゲームを作ろうという目標で開発が始まったビーチバレーとグラビアのゲームだった。いつもは激しく闘っている女性たちのバカンスを描いた作品である。『DOAX2』では新たに“マリンレース”や“どんけつゲーム”など、多数のアトラクションが追加された。

2004/3/11～ NINJA GAIDEN シリーズ

凄すぎて何が悪い。最高峰のアクションゲーム

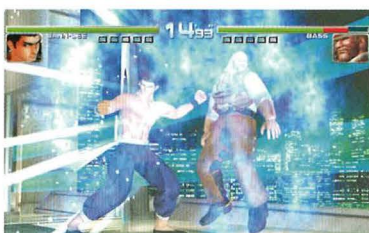
『忍者龍剣伝』同様にリュウ・ハヤブサを主人公とする、Team NINJA初のアクションゲーム。世界で大ヒットし、以後ナンバリング3作を含む多数のタイトルがラインナップされている。『DOA5U』のゲストキャラのレイチェルと紅葉はもちろん、あやねも初代から登場している。

Column ステージギミックの変化

ステージを使った遊びに初代からこだわり続けている『DOA』シリーズ。その歴史を振り返ってみよう。

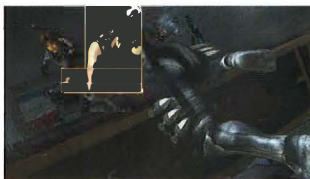
DOA～DOA++

落ちたら敗北の四角いリング。中央以外にはダウンすると爆発する床「デンジャーゾーン」が敷き詰められており、外側に行けば行くほど危険度が増すようになっている。PlayStation®版『DOA』からはリングアウトがなくなり、体力勝負に専念できるようになった。

DOA2～DOAU

『DOA2』では壁、落下、アンジュレーション、スリップゾーン、そして自由な移動を可能にしたフリーステップが導入され、位置取りの重要性が増した。ここで追加された要素がその後の基盤となっている。『DOA2M』では壁の斜めヒット、『DOA3』ではド派手な落下演出や壁コンボが導入されている。

DOA4～DOAD

『DOA4』では代表的な「ムービングデンジャー」のほか、階層を行き来できる「どんでん返し」や「柵越え」が導入された。映像だけ公開し廃止になった「壁走り」はもはや伝説。『DOAD』では氷柱や爆発箱など破壊物を使ったコンボが熱かった。また、段差を行き来できる「低段差」(一番右の写真)も実験しており、一部にその名残がある。

DOA5～DOA5LR

ダイナミックアトラクションをテーマに、爆発や破壊を派手にしながらも、闘いが途切れないようにした。ギミックを使ったコンボや崖っぷちデンジャー、スペシャルパワーブローも見逃せない。

Chapter 2 History Of Characters

～キャラクターたちの変遷をたどる

KASUMI

運命のくノー かすみ

Personal Data

国籍	日本	流派	霧幻天神流忍術天神門
性別	女	職業	抜け忍
誕生日	2月23日	好きなもの	苺のミルフィーユ
年齢	17歳➡19歳	趣味	占い
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長／体重	164cm➡158cm／48kg	スリーサイズ	B88 W52 H89➡B89 W54 H85cm
キャッチ	運命のくノー		

※パーソナルデータに変更があるものは➡で変遷を掲載しています。

Story

霧幻天神流忍術の第17代頭首、紫電の元に生まれたかすみは、兄のハヤテとともに厳しい指南を受けてきた。ある日、紫電は息子のハヤテに頭首の座を継がせようと、一子相伝の奥義「裂空降風殺」を授けたのだが、突如、紫電の実兄にして狂人の雷道に襲われ、ハヤテは半死半生の身となってしまう。そして月日が経ち、かすみが18歳になる日、ハヤテに代わり頭首を継承される日に、かすみは兄の仇を討つため「抜け忍」となり、里を後にしたのだった。

かすみはDOA大会にて見事雷道を討ち倒すも、爆発に巻き込まれてしまい、大会を主催するDOATECに実験体として連れ去られてしまう。かすみの遺伝子から作られたクローン体「カスミα」を倒し、研究所から逃げ出すことに成功する。その後、ハヤテと会うこともあったが、抜け忍が里に戻ることは許されない。かすみは里からの追っ手に追われる過酷な日々を過ごしていた。

ある日、DOATECの天才科学者ドノヴァンはカスミαを原型とする究極の人体兵器「Alpha-152」を完成させる。第18代頭首に就いたハヤテにより、時を同じくしてDOATECへの討滅戦が計画される。かすみはこの両方を止めようと必死に動いたのだが、たった一人の力ではどちらも止められず、結果としてはAlpha-152を逃し、DOATECは壊滅してしまったのだった。

from Team NINJA

多数の格闘ゲームがあった激戦時代に勝つために生まれ、さまざまな宿命を背負ったヒロイン。それがかすみだ。他のタイトルと差をつけるための「女性主人公」が必要だったのだが、見事にそれを成し遂げた。物語の中でも宿命を背負い、悲劇のヒロインとなりながらも前を向いて運命を切り開こうとしており、今後の展開が気になるところだ。

歴代かすみギャラリー

TECMO
DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ
DEAD OR ALIVE
ULTIMATE
DEAD OR ALIVE
ULTIMATE
DEAD OR ALIVE
XTREME 2
DEAD OR ALIVE 4
DEAD OR ALIVE 5

TINA

夢多きスーパースター　ティナ・アームストロング

Personal Data

項目	内容	項目	内容
国籍	アメリカ	流派	プロレス
性別	女	職業	プロレスラー➡モデル、女優、ロックスター
誕生日	12月6日	好きなもの	シーフード
年齢	22歳➡24歳	趣味	格闘ゲーム、サイクリング
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長/体重	169cm➡174cm/56kg	スリーサイズ	B89 W56 H89➡B95 W60 H89cm
キャッチ	女子レス・スーパースター➡女子プロレスのスーパースター➡ザ・スーパースター➡夢多きスーパースター		

Story

ティナは幼いころから父親バースの熱心なプロレス教育を受けて育った女子プロレスラーだったのだが、実は「モデルになる」と言う夢を抱いており、プロレスラーをやりたいわけではなかった。ある日、父にその思いを告白し、激怒する父との激闘の末、DOA大会の話になる。ティナはそこで優勝することで注目を浴びればモデルも夢ではないと考え、参加することに決めたのだった。

優勝することはできなかったものの、名を上げたティナ。次からもDOA大会に参加し、毎回好成績を残すたびに夢がかなっていく。モデル、女優、ロックスターと数々の偉業を果たしていき、DOATEC崩壊後は格闘から離れていたティナだったが、ある若き格闘家の熱意に心を打たれ、闘いの舞台へのカムバックを宣言するのだった。

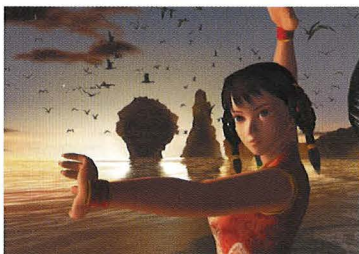
from Team NINJA

ティナは開発中に南国ダンスファイターから、スタッフのプロレス愛で女子プロレスラーに変更されたキャラクター。そのため、初期は南国女性の名残があり茶髪だった。『DOA2』からは設定を見直し、金髪女性となった。おそらく最もイメージが変わったキャラクターだろう。ちなみにプロレスを愛するスタッフは今も健在だ。

LEIFANG

天才太極拳　レイファン

Personal Data

国籍	中国	流派	太極拳
性別	女	職業	学生
誕生日	4月23日	好きなもの	杏仁豆腐
年齢	19歳➡21歳	趣味	カラオケ➡アロマテラピー
血液型	B型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長／体重	167cm➡163cm／50kg	スリーサイズ	B87 W55 H84➡B87 W55 H86cm
キャッチ	天才太極拳		

Story

レイファンは裕福な家庭に生まれ、明るく、素直、誰にでも優しく、時々いじわる。そして、勉強に習い事、何でも一番になりたいと考える女の子だった。その習い事のひとつでしかなかった太極拳で天才ぶりを発揮し、みるみるうちに上達してしまう。ある日、チンピラに絡まれる男の子を助けるため太極拳で割って入るが、逆上されて手痛い反撃を受けてしまう。絶体絶命のピンチに同じ年頃の少年が助けに入り、チンピラは吹っ飛んでいった。あの日、何も言わず立ち去った少年の背中の「龍」の刺繍を、レイファンは忘れなかった。あいつを倒すため、もっと強くなることを決意し、真剣に修練に励むのだった。

けれども龍の背中は果てしなく遠かった。何度挑んでも、彼に勝てることはなかった。それでもレイファンは諦めない。あいつを倒し、心のもやもやが消えるまでは。

from Team NINJA

レイファンは初期だと「レイ・ファン」だったが、『DOA2』から今の「レイファン」になった。初期のショーバージョンではジャン・リーと同じ技を使うコンパチだったのだが、太極拳という特殊な拳法を得たレイファンは「ホールドキャラ」と言うDOAならではの貴重なポジションに就いた。以降、ずっと人気キャラとして活躍し続けている。

RYU HAYABUSA

孤高の超忍 リュウ・ハヤブサ

Personal Data

項目		項目	
国籍	日本	流派	隼流忍術
性別	男	職業	アンティークショップ経営
誕生日	6月15日	好きなもの	寿司
年齢	23歳→25歳	趣味	登山、釣り
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長/体重	177cm/70kg→179cm/78kg	スリーサイズ	B105 W83 H92cm
キャッチ	孤高の超忍		

Story

恋人のアイリーンとともにアンティークショップを経営していたリュウ・ハヤブサ。ある日、幼き頃からの親友ハヤテが何者かに襲撃され、その妹かすみが里を抜けDOA大会へと向かっていると知る。リュウは、彼ら霧幻天神流の忍者たちを狙う邪悪な意志を感じ取り、平穏な生活を捨て、親友とのかつての約束を守るために立ち上がった。

DOA大会においては、かすみと、かすみの伯父にあたる狂人・雷道との闘いを陰で見守り、かすみの命を守った。のち"世紀末天狗禍"が起こると、ハヤテの記憶を取り戻すきっかけを作り、自ら天狗"万骨坊"を打倒。引き続き、霧幻天神流覇神門の上忍"幻羅"の暴走時にも天神流忍者の支援に当たる。霧幻天神流忍者のDOATEC討滅戦においても天神流をサポートし、被害を最小限に抑えた。しかし、いまだ彼らを狙う邪悪な意志は潰えず、孤高の超忍リュウ・ハヤブサの戦いは続くのだった。

from Team NINJA

リュウ・ハヤブサは忍者龍剣伝(『NINJA GAIDEN』)の主人公。飯綱落としを筆頭に派手で強力な忍者技を持ち、海外でも大人気。イメージを保つため『DOAU』からは『NINJA GAIDEN』のコスチュームがCOS.1になり、『DOA4』では逆立ちが廃止された。なお、『NINJA GAIDEN』では「リュウ」だが、『DOA』では「ハヤブサ」と呼ぶことが多い。

JANN LEE

灼熱の魂の漢　ジャン・リー

Personal Data

国籍	中国	流派	ジークンドー
性別	男	職業	用心棒
誕生日	11月27日	好きなもの	ハンバーガー、グレープフルーツ
年齢	20歳➡22歳	趣味	アクション映画鑑賞
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長／体重	173cm➡177cm／75kg	スリーサイズ	B99 W80 H92cm
キャッチ	熱血の漢➡灼熱の漢➡灼熱の魂の漢		

Story

幼少期を孤児院で過ごして愛情を知らず育ち、誰にも心を許さず、それに代わる「何か」を彼は求めていた。孤児院を飛び出す際、偶然スクリーンに映し出された映画の格闘家の動きを脳裏に焼き付け、孤児院へは二度と戻らず修行と決闘を続けるのだった。

数年後アメリカに渡り、ジャン・リーと名乗ると、やがて用心棒として金を積まれるようになった。しかし彼は、金や善悪とは無縁の、ただ「空虚な心を満たす何か」を求めて闘っていたのだ。本格的にジークンドーの修業も始め、時折強敵と闘うと心に熱くこみ上げるものを感じる毎日。そんなある日、最強の格闘家を決定するDOA大会の噂を聞きつけると、心を奮わせる闘いを求め、出場するのだった。

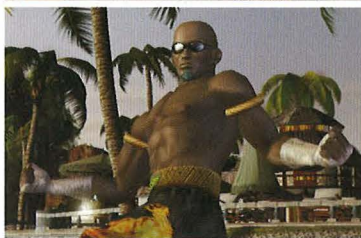
from Team NINJA

当時の格闘ゲームに必ずいたジークンドーのキャラクター。純粋に熱い闘いを求める格闘ゲームらしいキャラクターなので、メインストーリーにあまり縛られず、レイファンや強者とのやりとりが定番となっている。ガード不能のドラゴンキックと、攻めが続くドラゴンガンナーは初心者には厳しすぎる強さで、調整には毎度苦労させられる。

ZACK

ファンキーなDJ　ザック

Personal Data

国籍	アメリカ	流派	自己流ムエタイ
性別	男	職業	DJ
誕生日	4月3日	好きなもの	アイスクリーム
年齢	25歳➡27歳	趣味	ビリヤード
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長／体重	180cm／78kg	スリーサイズ	B106 W84 H95cm
キャッチ	ファンキームエタイ野郎➡ファンキーDJ➡クレイジークライマー➡ファンキーなDJ		

Story スラム街出身。警官なんて余裕でのすほど屈強な少年たちの良き兄貴分である。ある日ムエタイとボクシングの対戦会場へ駆けつけ、ムエタイの強さを見せつけられる。無謀かと思われたが、ムエタイ戦士に戦いを挑むという暴挙に出て勝利、しかも楽勝であった。それ以来、ムエタイのビデオを観ては自己流ムエタイスタイルを習得していったが、ある日、ひとつの看板を見つける。＜究極の異種格闘技大会「DOA」出場者募集中！＞ 賞金に目がくらんだザックは、こうして大会参加への常連となるのであった。

大会に参加するたびにいくらかの賞金を楽々と手にし、好きなことをやり放題、お金がなくなっても「トライタワー」に登り放題と、自由に生きてきたのだが……。第４回大会では、「トライタワー」崩壊の間際にエレナを救出。第５回大会の開催にあたっては、選手の勧誘をするなど、DOATEC総帥のエレナをサポートする役にちゃっかり収まってる。

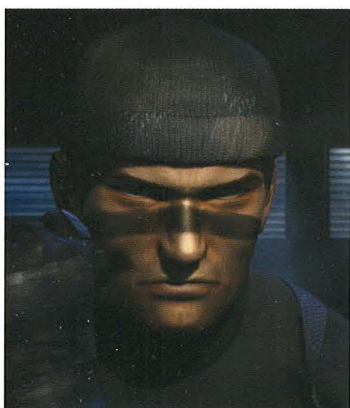
from Team NINJA

ご存知の方も多いかと思われるが、『DOA』開発当初は「ケリー」という名で、実はシリーズ通して最初に開発されたキャラクターだ。ケリーや初期のザックはわりと真剣で暴力的な性格だったが、ボイス収録がきっかけで現在のユーモラスな人物になった。ともすれば重苦しいムードになりかねない『DOA』シリーズのストーリー進行に必要不可欠なのである。

BAYMAN

死を乗り越えた男 バイマン

Personal Data

国籍	ロシア	流派	コマンドサンボ
性別	男	職業	暗殺者➡元暗殺者
誕生日	10月10日	好きなもの	ビーフシチュー
年齢	31歳➡33歳	趣味	武器収集、チェス
血液型	B型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長/体重	182cm➡188cm/105kg	スリーサイズ	B120 W92 H95cm
キャッチ	静かなる殺し屋➡鋼鉄の暗殺者➡死を乗り越えた男		

Story 自身の両親を目の前で銃殺された過去を持ち、悲しみという感情を失っている。数年後、軍隊で実戦向けのコマンドサンボを習得した。腕を買われて要人暗殺の依頼を受けるようになり、期日どおりに確実に仕事をこなす腕利きのプロフェッショナル「コードネーム：BAYMAN」として、裏世界で名を馳せていった。

ある日、彼はひとつの暗殺依頼を受ける。ターゲットはDOATEC代表フェイム・ダグラス。DOA大会の出場者となってターゲットに近づき、苦もなく任務を遂行したが、依頼主であるビクトール・ドノヴァンに裏切られ、口封じのため追われる身になってしまう。依頼主の裏切りには死の報復を。暗殺のプロフェッショナルの反撃が、始まろうとしていた。

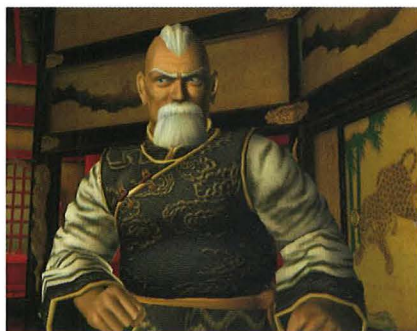
from Team NINJA

ホールドに特化された、初代『DOA』からいる重量級キャラクター。ストーリーではフェイム・ダグラス暗殺の機会をうかがうために大会へ出場していたため、目的が達成された後、『DOA2』には参戦していない。しかし、プレイヤーからの呼び声が熱く寄せられ復活、以降は毎作品に登場。ストーリーでも大事な部分を担っている。

GEN FU

伝説の剛拳 ゲン・フー

Personal Data

国籍	中国	流派	心意六合拳
性別	男	職業	古書店主
誕生日	1月5日	好きなもの	麻婆豆腐
年齢	65歳➡67歳	趣味	水墨画
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長/体重	170cm/78kg	スリーサイズ	B96 W102 H99cm
キャッチ	伝説の剛拳		

Story 豪快にして勇猛、まさに剛拳。あらゆる格闘家を倒してきた心意六合拳の使い手、ゲン・フーの名前は世界中に知れ渡っていた。名を上げようとやってくる挑戦者たちをことごとく退けていたが、ひとりの格闘家の命を誤って奪ってしまう。以来、ゲン・フーは闘いの場から遠ざかり、静かに古書店主をして過ごしていた。

しかし、再び戦う時が来た。孫娘メイ・リンの両親が自動車事故で命を落とし、メイ・リンも日を追うごとに衰弱していく。治療には多額のお金が必要だという。ひとつの幼い命を救うため、ゲン・フーは伝説の拳の封印を解く。第1回大会では賞金を得られなかったものの、第2回大会では万病に効くという天狗の鼻を入手。そしてついに第3回で獲得した賞金でメイ・リンを治療する。以降は弟子エリオットの成長を見守っている。

from Team NINJA

『DOA4』以降は隠し扱いのキャラクターとなったが、『DOA』から『DOA5』までシリーズの皆勤賞を取っている。『DOA3』におけるザックとのやり取りでは多くのプレイヤーの笑いを誘った。技の数は決して多くないが、各技のバランス変更で強さが大きく変わってしまう、調整がとても難しいキャラクターである。

RAIDOU

蘇りし無道の狂人　雷道

Personal Data

国籍	日本	流派	霧幻天神流・改
性別	男	職業	無職➡不明➡極秘
誕生日	8月13日➡極秘	好きなもの	猪鍋➡不明➡極秘
年齢	50歳➡48歳➡46歳➡極秘	趣味	奥義修得➡不明➡極秘
血液型	AB型➡不明➡極秘	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』
身長／体重	181cm／90kg➡不明➡極秘	スリーサイズ	B115 W88 H94cm➡不明➡極秘
キャッチ	強さにおぼれた狂人➡蘇りし無道の狂人		

Story

霧幻天神流宗家に生まれた、武術の天才。一度受けた技を瞬時に習得するという類まれな才能を持つ。しかし、頭首にふさわしい実力を有しながら、暴力と破壊を求める心は日増しに強まり、組み手の相手を完膚なきまでに打ちのめす姿は、実父である霧幻天神流第16代頭首の武雷を始め、周囲の者を恐れさせた。武雷は一子相伝である必殺の技を彼に受け継がせてはならないと考え、雷道の弟である紫電を第17代頭首に選ぶ。その決定を知った時、雷道は里を離れた。強さと力を求めて。

時は経ち、多彩な奥技を身につけた雷道。唯一手にできぬのは……あの一子相伝の必殺技「裂空陣風殺」のみ。18代頭首となったハヤテを襲って「裂空陣風殺」を見切り、ついに技を己のものとしたのだった。続けて雷道はフェイム・ダグラスに近づき、ボディガードを務めながら強敵が現れるのを待つ。こうして第１回のDOA大会優勝者かすみと対峙するのであった。

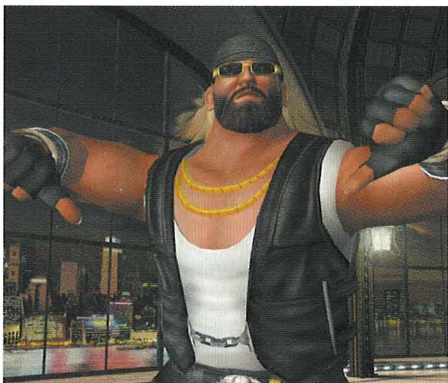
from Team NINJA

『DOA』のボスキャラクターとして初登場の雷道。様々なキャラクターの技を使いこなし、禍々しいオーラを纏う姿や、「天崩轟雷衝」「裂空迅雷殺」「裂空陣風殺」といった象徴的な技はまさにボスにふさわしい風格である。『DOA5LR』では満を持して復活！「あのシーン」を再現したパワーブローはぜひ見てもらいたい。

BASS

伝説の豪腕レスラー **バース・アームストロング**

Personal Data

国籍	アメリカ	流派	プロレス
性別	男	職業	プロレスラー➡石油プラント従業員
誕生日	7月4日	好きなもの	チキンソテー
年齢	46歳➡48歳	趣味	ツーリング、ティナの特訓
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』(PlayStation®版)
身長／体重	196cm／157kg	スリーサイズ	B143 W135 H136cm
キャッチ	怒れる父親プロレスラー➡リングの帝王➡伝説の豪腕レスラー		

Story

無敗を誇り、恐れられた伝説のプロレスラー。豪快極まる男にも弱点はある。亡き妻アリシアとの間にもうけた愛娘ティナだ。バースの夢は、自分が追いきれないプロレスの夢を愛娘にも追わせること。しかし、ティナにはティナの、女の子としての夢があった。

ティナのプロレスラーとしての実力は申し分なく、自ら「私にかなう人はいない」などと放言する始末。バースは、異種格闘技大会「DOA」で格闘世界の現実を示し、思い上がったティナを諭すつもりだったが、ティナの目に止まったのはただ一点「DOA大会の優勝者は大注目される」のみ。臆すことなく意気揚々と大会へ挑むティナに対し、強さとは何なのかを教え示すべく、伝説のプロレスラーは再び戦いの場に戻る。

その後、石油プラントに勤務。ティナのことになると周りが見えなくなるあたりはまったく変わっていない。

from Team NINJA

ティナを超える投げキャラとして登場したのが、父親であるバース。圧倒的なパワーを身につけたプロレスラーなので、「一発決まったときの爽快感」は格別である。ぜひプレイしてほしいキャラクターの1人だ。

AYANE

殺意のくノ一 **あやね**

Personal Data

国籍	日本	流派	霧幻天神流忍術覇神門
性別	女	職業	くノ一
誕生日	8月5日	好きなもの	マロングラッセ
年齢	16歳➡18歳	趣味	エステ
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE』(PlayStation®版)
身長/体重	157cm/47kg	スリーサイズ	B93 W54 H86➡B93 W54 H84cm
キャッチ	殺意のくノ一		

Story 霧幻天神流第17代頭首紫電の妻・菖蒲(あやめ)と、兄・雷道との間に望まれざる子として生を受ける。霧幻天神流覇神門の上忍、幻羅に育てられ、覇神門最強の忍びとの呼び声をほしいままにした。異父姉妹のかすみとは、幼き頃は無邪気に遊ぶ仲であったが、次第に境遇の差、自らの生い立ちを知るにつれ、その思いは変わっていく。それは少女にとって過酷なことであった。ある日、密かに想いを寄せるハヤテが目の前で雷道に襲われ、半死半生の身となる。仇を討つため掟を破り、里を飛び出したかすみと、それができない自分との差に葛藤を抱きながら、あやねはかすみの命を狙う追っ手となる。

のちハヤテが頭首になった頃、DOATECの超人開発計画によって幻羅が傀儡と化す。父にも等しかった幻羅のあまりの変わりぶりにあやねは心を痛めるが、ほかの誰でもなく、自身の手で幻羅を葬らねばならぬと運命を悟り、最期を見届けた。その後、ハヤテとともにDOATECへの討滅戦に参加し、トライタワー崩壊のきっかけを作る。

from Team NINJA

彼女の境遇は悲惨だが、それでもたくましく生きているところに魅力を感じずにはいられない。かすみを憎んでいたはずが、最近は少し心境に変化が出てきている気もするのだが……。格闘についても、素直で直線的なかすみとは対照的に、"くるくる忍者"のコンセプトのもと、裏表があり変則的かつ曲線的に動けるようになっている。

HELENA

運命を継ぐ者　エレナ

Personal Data

国籍	フランス	流派	劈掛拳(ひかけん)
性別	女	職業	オペラ歌手➡DOATEC総帥
誕生日	1月30日	好きなもの	ブランマンジェ
年齢	21歳➡23歳	趣味	愛犬の散歩
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 2』
身長／体重	170cm／49kg	スリーサイズ	B90 W56 H86cm
キャッチ	復讐のプリマドンナ➡闘いの宿命➡運命を継ぐ者		

Story

DOATEC総帥フェイム・ダグラスと、世界的ソプラノ歌手マリアの間に生まれたプリマドンナ。銃撃事件に巻き込まれ、自らをかばった最愛の母マリアを失い、父も亡くす。事件の要因はDOA大会にあると見て参加するも、有力な手掛かりはつかめずにいた。

その後も創始者ダグラスの血を引くただ一人の人間として、巨大組織DOATECを揺さぶる権謀の渦にのみ込まれていく。天才科学者ビクトール・ドノヴァン率いる反ダグラス派によって監禁され、「真実を知りたければDOA大会で優勝してみせろ」とけしかけられ、再び出場する。

復讐を誓うエレナは、自ら場の中心へ躍り出て、DOATEC総帥の座を継ぐ。自身の不幸のみならず、すべての災いの元凶たる巨大組織を崩壊へと導き、自身も共に消え去ろうと覚悟していたのだ。崩壊してゆくトライタワーの中心で今にも燃え尽きようとする寸前、ザックによって救われる。

その後、2年を経て、DOATECはこの若き指導者によって生まれ変わった。新たな物語の始まりである。

from Team NINJA

エレナもまた、重い運命を背負ったキャラの一人。ワケありの両親を失い、巨大組織の権力争いに巻き込まれ、それでも強く生きている。『DOA』のキャラクターたちは生きる力がたくましく、それはただの格闘ゲームの域を超えている。エレナは華麗さと深い悲しみを併せ持ち、劈掛拳の動きにもそのエッセンスが凝縮されていることは言うまでもない。

EIN

過去なき鉄拳　アイン

Personal Data

国籍	不明	流派	空手
性別	男	職業	空手家
誕生日	7月3日	好きなもの	スシ、スキヤキ
年齢	23歳➡25歳	趣味	ビール瓶斬り
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 2』
身長／体重	180cm／75kg	スリーサイズ	B109 W83 H98cm
キャッチ	過去なき鉄拳➡過去なき孤高の空手家➡さまよう野生➡過去なき鉄拳		

Story

霧幻天神流第18代頭首を約束された男ハヤテは、一子相伝の奥義を求めて襲撃してきた雷道に挑発され、不覚にも「裂空陣風殺」を打ってしまう。受けた技を習得できる雷道に奥義は見切られ、ハヤテは自分の出した技で半死半生の重症を負う結果となる。兄の重症に悲しむ妹かすみが、兄の敵を討つべく「抜け忍」となる決意をし、里を離れるのだが、ハヤテはそれを知らず眠り続けた。

悲劇はそれに留まらなかった。人体の超人化を目論むDOATECの「イプシロン計画」の被験体としてハヤテは拉致され、計画の失敗後にドイツのシュバルツバルトの森に廃人として捨てられたのである。こうして記憶を失ったハヤテは「アイン」として、ヒトミの父が営む空手道場に転がり込む。瞬く間に空手を習得し、第２回DOA大会の大きな渦に巻き込まれていく……。

from Team NINJA

空手を使うキャラクターのひとり。『DOA2』ではハヤテではなくアインとして登場した。ヒトミとは異なり、一発ごとの爽快感、力強さに重点を置いている。記憶が戻りハヤテとなった以降も、隠しキャラクターや追加キャラクターとして登場する。

LEON

流浪の戦士 レオン

Personal Data

国籍	イタリア	流派	コマンドサンボ➡近接格闘術
性別	男	職業	傭兵
誕生日	3月14日	好きなもの	ピッツァ
年齢	42歳➡44歳	趣味	鉢植え
血液型	B型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 2』
身長／体重	192cm／128kg	スリーサイズ	B135 W120 H123cm
キャッチ	戦士➡さすらいの傭兵➡悲劇の傭兵➡流浪の戦士		

Story

「ローランの愛する男　世界一強い男」

シルクロードの女盗賊・ローランが死の間際に遺した言葉がレオンを駆り立てる。腕の中で息絶えた恋人の想いは、彼を最強戦士へと育てていく。レオンは世界を股にかけるさすらいの傭兵。最強を証明するべくDOA大会へと出場するが、待っていたのは思わぬ敗北だった。在りし日のローランの記憶がレオンの脳裏に鮮やかに蘇る。死線を共にした女の想いは今もレオンと共にあり、不屈の闘志を焚きつける。今度こそ必ず勝ってみせる。砂漠に眠る女へそう誓うのだった。

そして戦士は、まだ見ぬ強敵を求めて世界をさすらう。さらに強くなって闘いの場に帰るために。

from Team NINJA

仕事を終えたバイマンに代わり、コマンドサンボの使い手として参入してきたキャラクター。バイマンと同じく最初はギャツビーという名だった。バイマンが不在の間はカニバサミを使ったネチネチした闘いを得意とし、バイマンが戻ってからは怪力に物を言わせる闘い方へと変貌を遂げ、流派の名前が変わるほどに進化した。

BANKOTSUBO

邪悪な天狗 万骨坊

Personal Data

国籍	不明	流派	天狗道
性別	男	職業	不明
誕生日	1月1日	好きなもの	不明
年齢	1500歳	趣味	不明
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 2』
身長／体重	七尺一寸／六十貫	スリーサイズ	不明
キャッチ	厄災を司るすべての元凶➡邪悪な天狗		

Story 天狗界のならず者。最高位の天狗、鞍馬山魔王尊を殺害したあげく、禁を破って人界に降下した極悪な天狗。正しくは五百峯万骨坊という。

人の世の営みなど毛すじ程度のものでしかない。すべての災厄は万骨坊のなせる戯れごと。この時代に降って沸いた災厄を、後の世に「世紀末天狗禍」という。

from Team NINJA

『DOA2』のボスキャラクター。極悪なのは経歴だけではない。戯れごとのおかげで物語が分かりづらくなり、過剰なブラー(画面のゆがみのようなもの)がかかり技が見えなくなり、画面を見るのをやめる人も出る始末だった。それでも一部では強く支持され『DOA4』『DOAD』にも登場した。しかし今、プレイヤー世論は反対に傾いているようで、『DOA5』からは登場キャラクターから外すこととなった。もしも世論が変わるようならば今後の復活も考えなくもないが……。

ボスキャラ戦について

上述のとおり、万骨坊戦ではダメージを受けるたびに画面上のブラーがどんどん強くなっていく。技は見えないし、酔うし、非常に腹立たしいのだが、ある種の伝統芸だった。他にも幻羅のカメラとダウン時の衝撃波、Alpha-152の攻撃力と面倒な浮遊も散々プレイヤーを苦しめてきた。実はフェーズ4も最初は難しかったのだが、だんだんと緩和され今に至る。

HITOMI

純情可憐の拳　ヒトミ

Personal Data

国籍	ドイツ	流派	空手
性別	女	職業	高校生➡学生兼空手師範
誕生日	5月25日	好きなもの	ザッハトルテ
年齢	18歳➡20歳	趣味	料理
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 3』
身長／体重	160cm／49kg	スリーサイズ	B90 W58 H85cm
キャッチ	碧眼の美少女➡純情の拳➡純情可憐の拳		

Story

ドイツ人空手家の父と日本人の母を持ち、父の厳しい指導のもと、幼い頃から空手を学ぶ。DOA大会に出場して自分の力を試したいと熱望していたが、そんな矢先、シュバルツバルトの森の深奥にうち捨てられた記憶の無い男と出会う。男は道場に転がり込むや、短期間で空手を習得し、DOA大会に出場してしまう。彼の底知れぬ強さを目の当たりにしたことで、彼女の修練にもよりいっそう熱が入った。今までDOA大会への参加に反対していた父もこれをきっかけにヒトミの力を認め、ついに出場を許可。世界にはまだ自分の知らない強敵がいる。そう考えると日々の稽古にもいっそう熱が入るヒトミであった。

そして3位という結果で大会が終了後、突然父が病にかかる。命は取り留めたものの、道場は立ち行かなくなり経営がピンチに陥る。ヒトミは道場立て直しのための助っ人を——かつてともに道場で修練し、大会に出場したまま戻らないあの男——アインを探すのだった。

苦労の末、ようやくアインは見つかる。しかし彼はもはやヒトミの知る空手家アインではなく、忍者ハヤテだった。ヒトミは記憶を失ったハヤテに密かに思いを寄せていたようだが、その恋の行方はどうなってしまうのか。

from Team NINJA

『DOA3』での初登場後、人気キャラクターの階段を一気に駆け上ったキャラクター。当時キャラクターの総入れ替えが検討されており、メインのヒロインとして登場させる予定だったが、その計画はなくなったようだ。ヒトミはアインと同じ流派の空手家だが、アインよりも技が多彩で、動きのキレもいい。使いやすいキャラクターとして調整されているため、『DOA5 Plus』以降はチュートリアルでの操作キャラにもなっている。

HAYATE

天駆ける風の忍び　ハヤテ

Personal Data

国籍	日本	流派	霧幻天神流忍術天神門
性別	男	職業	忍者
誕生日	7月3日	好きなもの	寿司、すき焼き
年齢	23歳➡25歳	趣味	居合、禅
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 3』
身長/体重	180cm/75kg	スリーサイズ	B109 W83 H98cm
キャッチ	覚醒せし忍➡天駆ける風の忍び		

Story

霧幻天神流第17代頭首である紫電の長男。次期頭首と目されたが、天神流に伝わる一子相伝の奥義「裂空陣風殺」を受け継いだ直後、紫電の兄にして強さにおぼれた狂人、雷道に襲撃され、奥義を奪われるのみならず、半死半生の身とされてしまう。

仇を討つためにかすみが里の掟を破り"抜け忍"となった頃、ハヤテは秘密裏にDOATECに拉致され、人体の超人化を目指した「イプシロン計画」によって肉体を改造され、記憶を喪失。気がつくとドイツ深奥、シュバルツバルトの森にてうち捨てられていた。ヒトミに拾われ、しばらく彼女の道場に身を寄せていたが、DOA大会にアインとして出場し、かつての親友リュウ・ハヤブサや妹のかすみと闘ううち、次第に記憶を取り戻していった。

完全に記憶を取り戻したハヤテは改めて頭首の座に就き、ここに第18代頭首が誕生する。DOATECのオメガ計画により幻羅が傀儡化すると、あやねとともにこれを討伐し、その後DOATECへ討滅戦をしかけ、壊滅させた。しかしまだ闇は消えず、その任務は終わらない。

from Team NINJA

ハヤテは『DOA』からずっと物語には名前が登場するのだが、『DOA2』までは空手家アインとして存在していた。『DOA3』では改めて忍者としてハヤテが登場する。だが、すでに3人いる忍者キャラクターとの差別化が容易ではなく、中途半端になりがちで、登場するたびに設定にブレがあったが、『DOA5U』でようやく安定した感がある。

CHRISTIE

血塗られた蛇形手　クリスティ

Personal Data

国籍	イギリス	流派	蛇拳
性別	女	職業	アサシン
誕生日	12月18日	好きなもの	トマトジュース
年齢	24歳➡26歳	趣味	ドライブ
血液型	B型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 3』
身長／体重	177cm／57kg	スリーサイズ	B93 W59 H88cm
キャッチ	冷徹なる暗殺者➡血塗られた蛇形手		

Story

アサシン(暗殺者)として完全な資質を持ち、究極の適応を遂げた冷酷無比な女。蛇拳を極め、暗殺拳として使いこなす。DOATECの反ダグラス派の権力者、ビクトール・ドノヴァンに雇われ、エレナの監視役として彼女とともにDOA大会に出場する。

ドノヴァンに送り込まれた毒針として長い間エレナの傍に仕えてきたが、エレナがDOATECの第2代総帥に就任する頃には、自分とは対照的な個性を持つエレナに対して複雑怪奇な心理を抱くまでに至る。「高貴なエレナの柔らかい身体には何者の手出しも許せず。血塗られた蛇形手のみが、手を下す特権を持つ」と執着心を露にするのであった。

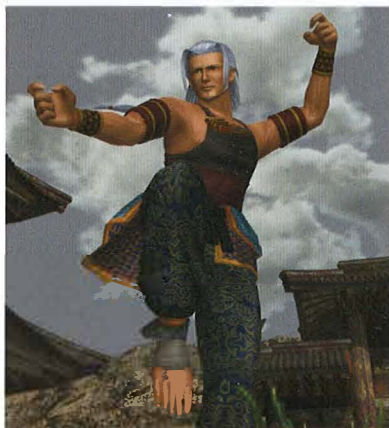
ハヤテら忍者によるDOATECへの討滅戦が始まると、エレナはトライタワーの中心へと突き進む。大会参加者を装いながら、忍者の足止めをし、エレナを追うのだった。

from Team NINJA

実を言うと、クリスティはメインスタッフ内で最も人気のあるキャラクターの一人で、その愛情からあふれ出るクリエイティビティを抑えるのに苦労するぐらいだ。『DOA3』で登場し、今までにないサディスティックな美女として一躍注目を浴びた。蛇拳は素早く、初心者でも使いやすいため性能面でも世界中のプレイヤーを虜にした。

酔いどれ必殺拳 ブラッド・ウォン

Personal Data

国籍	中国	流派	酔八仙拳
性別	男	職業	無職
誕生日	9月10日	好きなもの	酒
年齢	30歳→32歳	趣味	囲碁、胡弓
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 3』
身長／体重	182cm／76kg	スリーサイズ	B115 W80 H91cm
キャッチ	酔拳の達人→酔いどれ必殺拳		

Story

ブラッド・ウォンは酔拳の師匠、陳老師にこう言われた。「幻の酒を持ってこい。その名を"幻羅"という」……それは謎かけのような言葉だった。

ブラッドは"幻羅"を求めて旅に出る。求めるままに各地を流れて3年、とある格闘大会にたどり着いた。その会場でブラッドが見た幻羅とは……。幻の酒"幻羅"を求める旅はこうしてあえなく終わろうとしていた。

師匠に言われるがままに旅に出て丸3年は長すぎた。幻の酒などなく、バケモノと闘わされて、しかも実入りや収穫はまったく無し。今日もフラフラになりながら、風来坊はヤケクソで突き進む。歩けばやがて闘いにぶち当たるだろうと淡い望みを抱きながら。そんなブラッドの毎日に変化が訪れる。一人の悩める少年エリオットとの出会いだった。

ブラッドはエリオットの相談に乗ったのがきっかけで、エリオットの修業の旅にフラフラとついていくことになるが……この際きっかけは何でも良かったのかもしれない。それとも何か理由があるのだろうか。

from Team NINJA

"酔八仙拳"、いわゆる酔拳の使い手として『DOA3』から登場した。まるで香港映画の世界観のキャラクターに仕上がっており、そのモーションの出来映えは今でも超えるのが難しいとされているほどのクオリティだ。ボロ服や酔っ払いの動きで隠されているが実はルックスがよく、エリオットとともに女性ファンが多いようだ。

GENRA / OMEGA

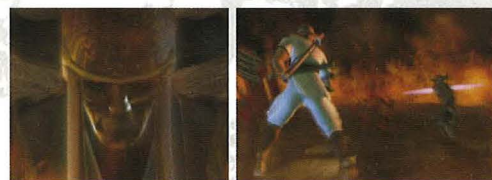
傀儡と化した覇神 幻羅

Personal Data

項目	内容	項目	内容
国籍	日本	流派	霧幻天神流忍術覇神門
性別	男	職業	忍者(上忍)
誕生日	不明➡2月9日	好きなもの	不明
年齢	不明➡44歳	趣味	不明
血液型	不明➡A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 3』
身長/体重	不明➡220cm/154kg	スリーサイズ	不明➡B138 W109 H128cm
キャッチ	傀儡と化した覇神		

Story 霧幻天神流覇神門の長でありながら、あやねの里親でもある人物。第3回DOA大会で超人開発計画のひとつ「オメガ計画」の被験体となる。暴走の果て、最終的にはあやねの手でとどめを刺された。顔を隠した素性不明の男であり、その仮面の奥からは野心も垣間見えていたのだが、秘められた真意は彼の命とともに闇に葬り去られてしまった。

from Team NINJA

『DOA3』のボス。3D格闘としては斬新なカメラアングルでのボス戦だった。『DOAD』では、武器を使う特殊なプレイアブルキャラとして登場。作りがいのあるキャラクターだったのだが、あまり復活を希望する声が聞こえてこない気が……。

KASUMI α

偽りのかすみ カスミα

Personal Data

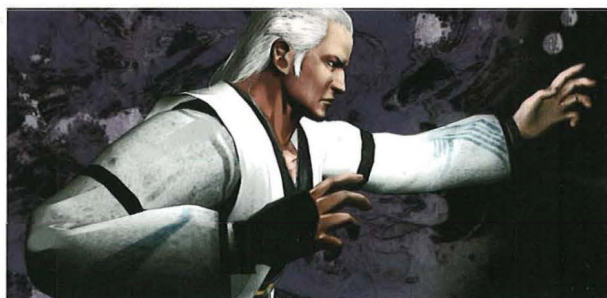
項目	内容	項目	内容
国籍	不明	流派	霧幻天神流忍術天神門
性別	女性	職業	不明
誕生日	不明	好きなもの	不明
年齢	不明	趣味	不明
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 2』
身長/体重	158cm/48kg	スリーサイズ	B89 W54 H85cm
キャッチ	偽りのかすみ		

Story ハヤテを被験体とした「イプシロン計画」、その後継となった「α計画」。より優秀な遺伝情報を持つとされるハヤテの妹、かすみの体細胞クローンが用いられた。カスミαは、かすみが第1回DOA大会後に拉致された際に採取された細胞から作られた、最初の試験体である。研究所から脱出するかすみに遭遇し、その戦闘に敗れている。

from Team NINJA

『DOA2』ではコスチュームが異なるだけのコピーに過ぎなかったが、『DOAD』では「成長したかすみ」と、「『DOA2』時点のカスミα」の2種に性能が使い分けられた。そのため、日本語版では声も違った。

SHIDEN

紫電

from Team NINJA

霧幻天神流第17代頭首。当初チュートリアル用の師匠役だけの予定だったが、声もモデルもモーションもあったので、マスターアップ直前にディレクターのわがままで急遽入れることになったキャラクター。厳しいスケジュールの中で強引に入れたため、キャラクターセレクト画面には彼の枠がない。

OTHERS

菖蒲（あやめ）

ローラン

メイ・リン

ダグラスファミリー

美夜子（みやこ）

陳老師

アイリーン・ルゥ

ビクトール・ドノヴァン

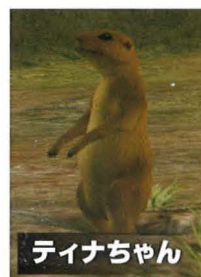
マリア

おじさん

ムラマサ

from Team NINJA

『DEAD OR ALIVE』シリーズにはプレイアブルキャラクター以外にもたくさんの人物や動物が登場する。みんな個性的で、機会があればもっと詳しく紹介したい。

ニキ

ティナちゃん

KOKORO

八極の舞　こころ

Personal Data

国籍	日本	流派	八極拳
性別	女	職業	舞妓➡学生兼舞妓
誕生日	12月1日	好きなもの	あんみつ、おしるこ
年齢	17歳➡19歳	趣味	ピアノ
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 4』
身長／体重	158cm／49kg	スリーサイズ	B90 W55 H87cm
キャッチ	八極の舞		

Story

舞妓の修業をしながら、八極拳を極めんとするこころ。舞妓の修業は嫌いではないが、魂込めて打ちこんだ八極拳にこそ自信があり、どんな稽古ごとよりも好きだった。その力を試すべくDOA大会への出場を決める。闇の世界を知り尽くす母、美夜子の心配をよそに、修羅の道へと足を踏み入れたのだった。

２年後、母の仕事の都合で京都から東京へと引っ越し、慣れない土地での新しい生活を始めようとしていたところ、ある出来事が起こる。

from Team NINJA

『DOA4』が完成するはるか前から八極拳のキャラを作ろうと、技表や技の絵コンテがあり、システム的なコンセプトは固まっていたキャラクターだったのだが、いざ作ってみて技数不足や肘打の性能に関して何かと調整が大変だった。容姿についても初公開よりお客様の注目を集めており、『DOA5』から人気が急上昇している。

ELIOT

剛拳の弟子 エリオット

Personal Data

国籍	イギリス	流派	形意拳
性別	男	職業	高校生→旅の拳法家
誕生日	11月22日	好きなもの	お茶(特にハーブティーと烏龍茶)
年齢	16歳→18歳	趣味	ハーモニカ
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 4』
身長/体重	168cm/55kg	スリーサイズ	B87 W65 H85cm
キャッチ	剛拳の弟子		

Story

"伝説の剛拳"ゲン・フーの唯一の弟子にして、形意拳の使い手。彼には疑問があった。「いっさい弟子を取らない主義だった老師が、なぜ自分を後継と見込んだのか？」……その答えを求めてDOAに参加するエリオット。この大会に勝利し得ないようでは伝承者の資格はない、と。

しかしそう簡単に勝てる大会ではなかった。敗北から世界の広さと己の未熟さを知ったエリオットは修業の旅に出る。一人前の男になり、伝承者としての資格と自信を取り戻すために。

from Team NINJA

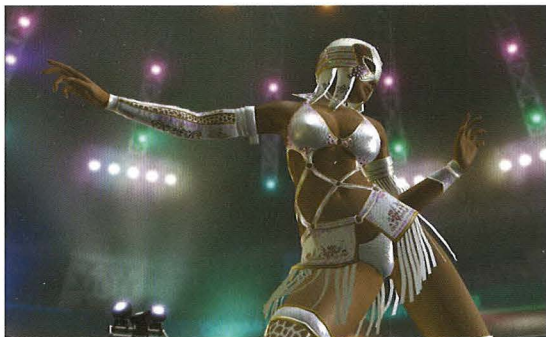
こころとは違って、「美少年で形意拳使いのゲン・フー系」以外は何の設定も決まっておらず、あったとしても本物とは異なる崩拳ぐらいだった。見た目は早々に決まり順調だったが、遊びの設計では形意拳の「繰り返しの鍛錬により完成された基本技」というイメージに悪戦苦闘。『DOA5』でようやく"剛拳の弟子"として形になったと思っている。

LA MARIPOSA / LISA

スーパーノヴァ ラ・マリポーサ

Personal Data

項目	内容	項目	内容
国籍	アメリカ	流派	ルチャ・リブレ
性別	女	職業	ルチャドーラ
誕生日	不明	好きなもの	アップルパイ
年齢	不明	趣味	スキューバダイビング
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 4』
身長/体重	175cm/53kg	スリーサイズ	B92 W56 H86cm
キャッチ	スーパーノヴァ		

リサ

Personal Data

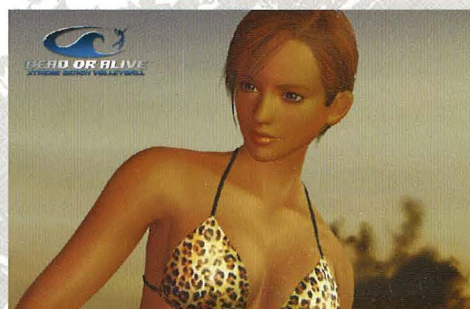
項目	内容	項目	内容
国籍	アメリカ	流派	ルチャ・リブレ
性別	女	職業	元DOATEC研究員
誕生日	7月20日	好きなもの	チェリーパイ
年齢	21→23歳	趣味	サーフィン
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE Xtreme Beach Volleyball』
身長/体重	175cm/53kg		
キャッチ	無し	スリーサイズ	B92 W56 H86cm

Story

DOATECのとある研究所の主任研究員だったリサ。ドノヴァンの部下としてハヤテを被験体とする「イプシロン計画」に深く携わる。人道から外れた所業に研究者として手を染めてしまっており、彼女はその責任を重く受け止めずにいられなかった。その一方で華やかな覆面レスラー"ラ・マリポーサ"として素顔を隠して彗星のごとくデビューすると、一躍スターダムに昇りつめた彼女は、一参加者としてDOA大会にまぎれ込み、霧幻天神流頭首ハヤテ……すなわち彼女自身が記憶にまで細工をしてしまった被験体"イプシロン"と対することに。ハヤテの意志と覚悟を確認し、DOATECの行く末を見届けた。以後の所在は一切不明となっている。

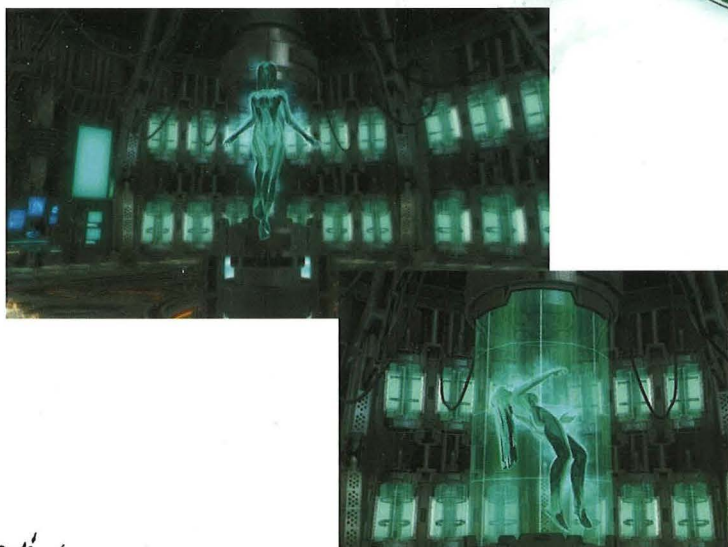
from Team NINJA

関連タイトル『DOAX』から登場し、格闘技は後からついた。ルチャのファイターなのだが、一部カポエィラの技も使える。蝶のマスクのデザインから、ルチャの聖地メキシコの公用語、スペイン語で蝶を意味する「ラ・マリポーサ」という名前が付けられた。マスクによって、明るい彼女とシリアスな彼女の二面性が使い分けられている。

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

ALPHA-152

究極のハイパークローン Alpha-152

Personal Data

項目	内容	項目	内容
国籍	不明	流派	不明
性別	不明	職業	不明
誕生日	不明	好きなもの	不明
年齢	不明	趣味	不明
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 4』
身長／体重	不明	スリーサイズ	不明
キャッチ	マッドテクノロジーの妖魔➡究極のハイパークローン		

Story

DOATECの天才科学者ドノヴァンによって、かすみのクローンから生み出された究極の人体兵器。霧幻天神流忍者によるDOATECへの討滅戦のさなかに生まれたばかりの無垢の存在だが、無垢であるからこそ、インプリントされた攻撃本能は手加減すべきいかなる例外も認めず冷静に発揮される。

かすみは悲劇の連鎖を止めるべく応戦したのだが、DOATECトライタワー崩壊の中、あと一歩のところで逃げ去られてしまう。

from Team NINJA

Alpha-152は新ハードの性能や技術を詰め込んだようなキャラクターだった。性能面においてはマスターアップ直前の最終調整指示により、一夜にして多くのプレイヤーがエンディングを見られないほどの強烈なラスボスとなった。その反動もあって、『DOAD』からは多くの人がクリアできるようなプレイアブルキャラクターとなったのだ。

ボスキャラのプレイアブル化

雷道、万骨坊、幻羅、Alpha-152、フェーズ4と歴代のボスキャラクターはみなプレイアブルキャラクターになっているのだが、ボスキャラを名乗るからには強い必要がある。そのためボスという一人用モードでの役割と、対戦での平等さが両立できず、たいていはすぐにプレイアブルにはなれない。個性も強すぎるため、バランス調整が難しいのも彼らの特徴だ。

MILA

夢見る熱血格闘家　ミラ

Personal Data

国籍	スペイン	流派	総合格闘技
性別	女	職業	フリーター
誕生日	10月4日	好きなもの	シーフードのパエリア
年齢	21歳	趣味	プロレス観戦
血液型	O型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5』
身長/体重	170cm/52kg	スリーサイズ	B87 W54 H87cm
キャッチ	夢見る熱血格闘家		

Story　スペインに生まれ、プロレスを観て格闘家にあこがれ、国内の大会では敵がいないほどの総合格闘家になったミラ。総合格闘技の本場アメリカに渡ってからも勝ち続けており、周囲からは"チャンプ"というニックネームで呼ばれるほどになっていた。その上、彼女の辞書には怠慢や油断という言葉はなく、ひたすらトレーニングに励む毎日が続く。だが明るく前向きで努力家の彼女にもつらい時はある。そんな時には壁に貼られた伝説のプロレスラー"バース・アームストロング"のポスターから勇気と力をもらうのだ。どんな挑戦でも受け、何事にも立ち向かっていくバースはミラにとって憧れの人なのだ。いつか彼に会いたいと、想いを胸に頑張り続けていたある日、いつものダイナーでアルバイトをしていると、思いもかけない人物と出会うことになる。

from Team NINJA

『DOA』としては久々の完全新作だったのでメジャーな格闘技にしよう、ということでボクシング→キックボクシング→総合格闘技と、ゲームシステムに合うように技数の多い格闘技へと変わっていった。一方、熱血な性格と汗が似合う女性という側面は最初から決まっていた。彼女とバースとの物語は今後描いていきたいと思っている。

RIG

過去無きファイター リグ

Personal Data

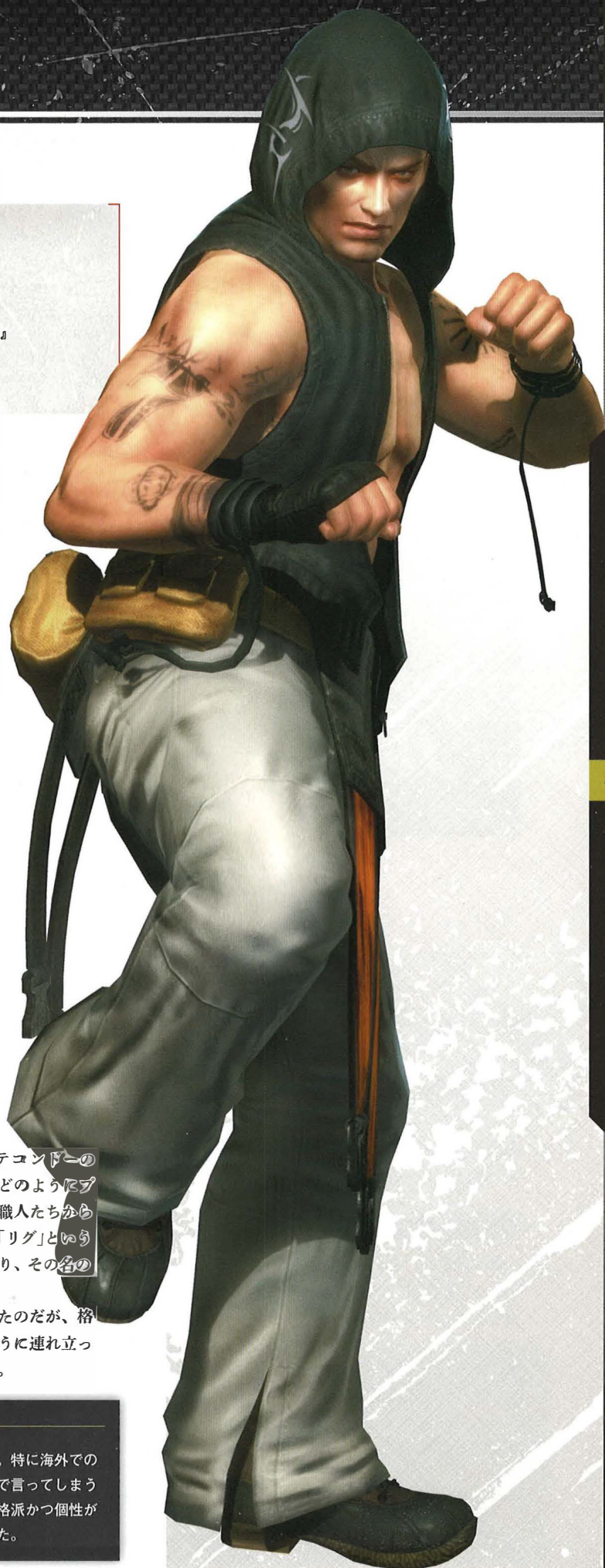
国籍	カナダ	流派	テコンドー
性別	男	職業	石油プラント施設長
誕生日	不明	好きなもの	ビール
年齢	不明	趣味	仕事の後の一杯
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5』
身長／体重	185cm／87kg	スリーサイズ	B106 W85 H97cm
キャッチ	過去無きファイター		

Story DOATECが所有する石油プラントの所長にして、テコンドーの達人。幼い頃の記憶がなく、出自は誰も知らないし、どのようにプラントに来たのかさえも不明。謎だらけではあるが、プラントの職人たちから我が子のように愛され、石油プラントの頑丈な骨組みを意味する「リグ」という名を付けられた。職人たちの厚い信頼を受けて成長し、所長となり、その名のとおりプラントを支えていた。

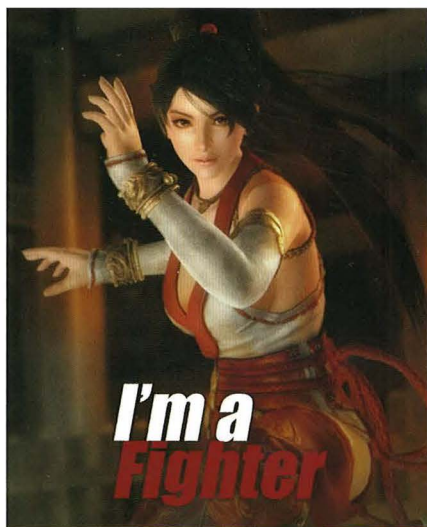
最近になってプロレスを引退したバースがプラントに配属されたのだが、格闘家同士だからかたちまち意気投合し、まるで昔からの親友のように連れ立って過ごしていた。そんな矢先、プラントにまさかの展開が訪れる。

from Team NINJA

リグは"男が惚れる男"になるべく生まれた、ワルでかっこいいキャラ。特に海外での人気は上昇中である。設定は謎だらけでまだ言えないものが多く、ここで言ってしまうと面白くないので今後の展開を楽しみにしてほしい。格闘については本格派かつ個性が出せるように、本物の技を受けながら細かいレベルまで意識して設計した。

MOMIJI

龍の巫女　紅葉

Personal Data

国籍	日本	流派	隼流合気術
性別	女	職業	龍の巫女、くノ一
誕生日	9月20日	好きなもの	寿司、ようかん
年齢	21歳	趣味	編み物、読書
血液型	A型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』（『NINJA GAIDEN：Dragon Sword』）
身長／体重	161cm／50kg		
キャッチ	龍の巫女	スリーサイズ	B92 W58 H88cm

Story

『DOA5U』では

隼の里のくノ一にして、今や唯一の「龍の巫女」。里の子供たちの姉のような存在で、子供たちからも慕われている。天性の才能を見出され、ハヤブサのもとで修行に励んでいる。修行の成果を試すため、徒手格闘にて達人達に挑む。

『NINJA GAIDEN』では

隼の里のくノ一にして、今や唯一の「龍の巫女」。里においては、子供たちの姉のような存在。リュウを師とし、一段と修練を積み、忍者として一人前の実力を身につけた。薙刀を得意とする。

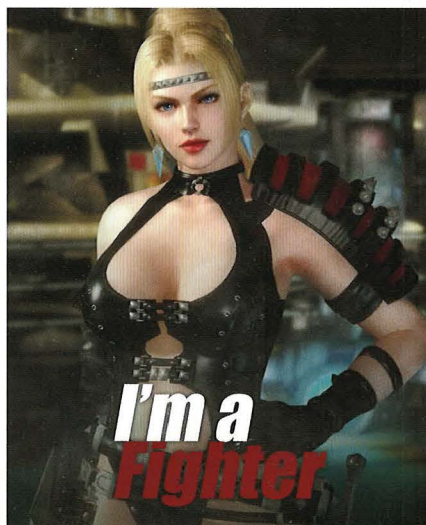
from Team NINJA

『DOA5U』の制作発表時、最初に公開されたのが紅葉。彼女は見事に注目を集めてくれた。『NINJA GAIDEN Σ2』での設定を基に、2段ジャンプ「天駆」を始めとするジャンプアクションを取り入れながらも、格闘ゲームに慣れていないプレイヤーでも楽しめるようにするのが使命だった。デザインやモデリングは『NINJA GAIDEN』シリーズと同じスタッフが担当した。これらが功を奏したのか、日本はもちろん海外でも使い手が多く、高い人気を誇っている。

RACHEL

魔神ハンター　レイチェル

Personal Data

国籍	ヴィゴル	流派	対魔神格闘術
性別	女	職業	魔神ハンター
誕生日	6月14日	好きなもの	カクテル
年齢	不明	趣味	水泳
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate』（『NINJA GAIDEN』）
身長／体重	172cm／59kg	スリーサイズ	B96 W60 H92cm
キャッチ	魔神ハンター		

『DOA5U』では

魔神を狩ることを生業とする魔神ハンター。「魔神の血」を色濃く受け継ぎ、美しい見た目に反する高い戦闘力を持っている。クールな振る舞いをしているが、DOAでは魔神ハンターの戦いとは違う「試合」を楽しんでいる。

『NINJA GAIDEN』では

「魔神の血」を色濃く受け継ぎ、美しい見た目に反する凄まじい戦闘力を持った"魔神ハンター"。その遺伝子により、妹アルマは魔神化した上、亡くなっている。それゆえ自らの力を忌々しく思っているのか、彼女は日々、夜の闇に魔神を葬り続ける。

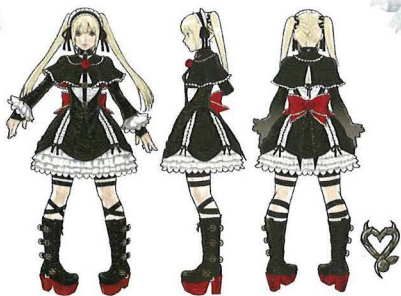
from Team NINJA

レイチェルの場合は『NINJA GAIDEN Σ2』をベースにしつつも、『DOA5』のクオリティにするためにかなりビジュアルに手を入れており、セクシーな美女に仕上がった。格闘スタイルは他の重量級キャラをベースに『GAIDEN』由来の技やパワフルでサディスティックな技を採用した。紅葉と同じく格闘ゲーム初心者でも使いやすく調整したため、初期はかなり強かったと思う。女性で唯一の重量級キャラクターなのだが、外見では判断できない。「魔神の血」の影響だろうか。

MARIE ROSE

"小"悪魔サーバント　マリー・ローズ

Personal Data

項目	内容	項目	内容
国籍	スウェーデン	流派	システマ
性別	女	職業	召使
誕生日	6月6日	好きなもの	プリンセスバーケルセ
年齢	18歳	趣味	裁縫、ホラー映画鑑賞
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』
身長／体重	147cm／39kg	スリーサイズ	B74 W56 H78cm
キャッチ	"小"悪魔サーバント		

Story　召使いらしき風貌だが、その素性は謎に包まれている少女。小柄で可憐な出で立ちとは裏腹に、軍隊格闘術「システマ」を使いこなす。その小悪魔的な微笑みの底に隠された真実とは一体……？

from Team NINJA

マリー・ローズは『DOA5UA』の企画時に"貧乳"をテーマにデザイン募集をかけて、そのトレンドから「ゴスロリ×金髪ツインテール」という方向性を定めた上で、若いデザイナーに仕上げてもらった。そして見事に『DOA』シリーズにいなかった新キャラが完成し、初のお披露目では格闘ゲームをプレイしない層にまで話題が広まった。この瞬間から、マリーちゃんは我々にとって欠かせない存在になったのだ。

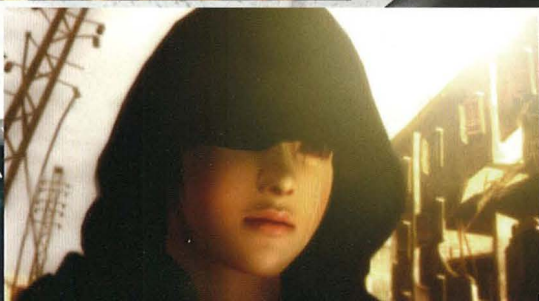
システマという格闘技を選んだのも、募集がきっかけだ。最初は少林拳のキャラのつもりだったが、一件だけシステマのアイデアがあるのを見つけ、システマの流動性とカワイイ動きが脳内で重なり、ロリシステマのイメージが浮かんだ。モーション担当の強い遊び心によってカワイイ動きが（頼んでもいないのに）予想より増えたが、格闘面でも考えていたようなタイプのキャラクターに仕上がった。

ストーリーは次のナンバリングが出るまで秘密にしておきたい。が、コスチュームに何らかのヒントが隠されているかもしれない。

PHASE 4

記憶と心を持つ哀しき兵器 フェーズ4

Personal Data

国籍	不明	流派	不明
性別	女性	職業	不明
誕生日	不明	好きなもの	不明
年齢	不明	趣味	不明
血液型	不明	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』
身長／体重	158cm／48kg	スリーサイズ	B89 W54 H85cm
キャッチ	記憶と心を持つ哀しき兵器		

Story ドノヴァンの組織"M.I.S.T."が造り出した、かすみの新型クローン体。コードネームは"カスミαフェーズ4"。"フェーズ4"とはドノヴァンの"α計画"における最新鋭クローン兵器の量産フェーズを指し、彼女はその最初のプロトタイプモデルであり、人間としての記憶と心を持ちながらも兵器として生まれた哀しき存在である。運用テストの段階になった今、宿命に抗うことなく戦場へと送り込まれるのだった。

from Team NINJA

フェーズ4のきっかけは、プレイヤーから「実はデータが入っていてすぐに使えるんじゃないの？」と指摘されたことだった。確かにストーリー用にモデルは作ってあったが、ちゃんと動かないし、とてもそのまま商品化できる品質ではなかった。もちろんすぐには出来上がるものではなく、やるからにはキャラクターコンセプトから立ち上げて、しかるべき時間と手間をかけて完成した。

本来はストーリーにおける第４段階をあらわす"フェーズ4"だが、「ちゃんとした名前をつけてもらっていない」という裏設定だったので、最も人間として扱ってもらえていないような名前として、数ある候補からあえて"フェーズ4"を選んだ。

彼女は設定上、もしかしたら次のナンバリングには出せないかもしれない……と思う一方で、使いがいのあるいいキャラクターに仕上がった。だからこの先もずっと登場してほしい、と制作した側としては願ってしまう。

NYOTENGU

おてんば天狗姫 **女天狗**

Personal Data

国籍	不明
性別	女性
誕生日	不明
年齢	人間界の1018歳
血液型	不明
身長／体重	172cm／不明
キャッチ	おてんば天狗姫
流派	天狗道
職業	不明
好きなもの	まんじゅう
趣味	不明
初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Ultimate: Arcade』
スリーサイズ	B93 W58 H88cm

Story 日本の山岳地帯に伝わる、「女天狗」伝説。その妖美な容姿は各地で言い伝えられ、日本古来から伝説とされてきた。人間界に降臨したのは、ただの気まぐれなのだろうか……？

from Team NINJA

女天狗はアーケードでさらに追加キャラクターを、と言う話になった時に生まれたキャラクター。万骨坊が超重量級だったので、はじめはぽっちゃり系の女天狗で募集をかけたのだが、寄せられたアイデアはむしろクールでセクシーな感じのものが多かった。加えて、別件で募集をかけていた「露骨なエロ」というテーマのキャラクターのデザインにおいては、口元のホクロや舌舐めずり、エロティックなポージングが集まった。これらの案をもとに、今度はセクシーな女天狗を募集してみたところ、見事にはまったのだ。妖美な女天狗像がここに完成した。

そして、出来上がったモデルに万骨坊のモーションをそのまま入れたところ、おかしすぎて笑いの渦となってしまった。すべてのモーションを作り直すことになったがスタッフはパンク寸前。しかしどうしてもエロい動きを入れたかったので、赤字覚悟で最もコストの高いダウン投げや空中投げ、挑発など多くの新技を追加したのだった。

HONOKA

絶対秘密のスクールガール　ほのか

Personal Data

国籍	日本	流派	ほのか流
性別	女	職業	学生
誕生日	3月24日	好きなもの	ホイップシュークリーム
年齢	18歳	趣味	プロレス観戦、格闘映画鑑賞、お風呂
血液型	AB型	初登場タイトル	『DEAD OR ALIVE 5 Last Round』
身長／体重	150cm／45kg	スリーサイズ	B99 W58 H91cm
キャッチ	絶対秘密のスクールガール		

Story　ほのかは優しいおばあちゃんに育てられた、おっとり女の子。だけど格闘技を見るのが大好きで、興奮すると不思議な力が湧き上がってくる。そんな彼女の一番の特技は見た技をすぐに覚えることなのだが、ずっと秘密にしている。
「この力、試してみたいな…みんなにはナイショで」

from Team NINJA

ほのかに関しては、まだ秘密にしておきたいことばかりで大変コメントしづらいのだが、話せる範囲でいくつか話してみよう。女天狗が万骨坊の女性版なら、こちらは「雷道の能力を持つ女性」というテーマで募集をかけてみた。野性児やヤンキー系、狂人系が多い中、セクシーな大人の魅力を持つ女天狗とは違うキャラクターを目指し、かわいい系に絞った。そこからマリーと対照的にする案が出て、“ロリ×爆乳”、“爆乳アイドル”というあたりが候補として残り、その方向性でマリーと同じデザイナーに仕上げてもらったのが、今のほのかだ。この時に応募されたデザインの一部は63ページに掲載されているので、そちらもご覧いただきたい。

一方、技やモーションについては、すでにオーバーワークだったのに最もコストのかかる「構えキャラ」に決定された。こだわりのベアハッグや挑発も強引に追加でねじ込んだし、「じゃんけん」だけで何回もリテイクが入ったが、熱意で完成に至った。

“胸”の歴史を見てみよう

Column

歴史に残るのはキャラクターやステージのみではない。もはや『DOA』の代名詞とも言える女性キャラクターの“胸”の進化に迫る。

DOA

とにかく大きく揺れ、その揺れの持続時間は重力を感じさせないほど。オーバーな挙動は並んだゲームの中でひときわ異彩を放てるし、画面は動いているほうが面白いというこだわりのためだ。

DOA2

『DOA2』からは圧倒的なグラフィックに強みを見出だし、胸の揺れはだいぶ抑えられた。もはやオーバーな揺れなど必要なく、美しい形状とほどよい揺れがあればよかったのだ。

DOA3

『DOA3』では、海外でのイメージを大事にしたためか、『DOA2』以上に露出も揺れも抑えられた感がある。だが、どうも同ハードの『DOAU』でまた少し揺れやすくなったようだ。

DOA4

『DOA4』では美しくなったグラフィックの一環として、胸も自然に美しくなった。挙動に関しては『DOAU』とさほど変わるものではなく、このころは胸より髪の毛や布の動きのほうに力を入れていた。

DOAX2

『DOAX2』では、胸の挙動にもかなり力を入れており、ここで左右別々の揺れが導入された。また、「かすみは巨乳ちゃんにする」という鶴の一声でチームが一斉に動き、かすみの胸がだいぶ大きくなった。

DOA5

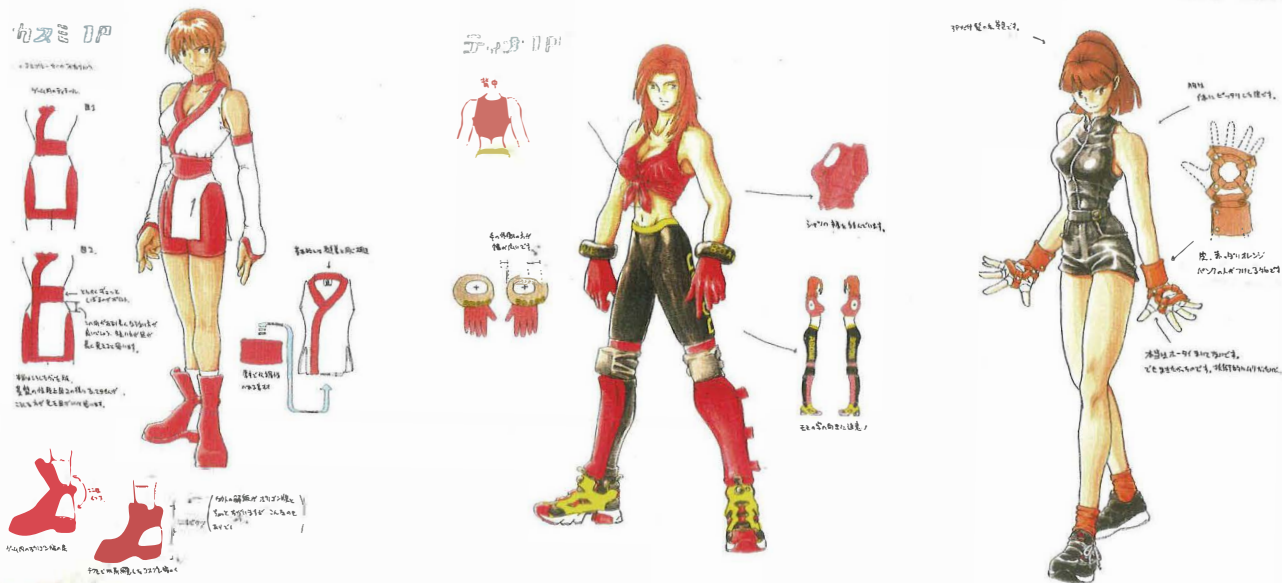
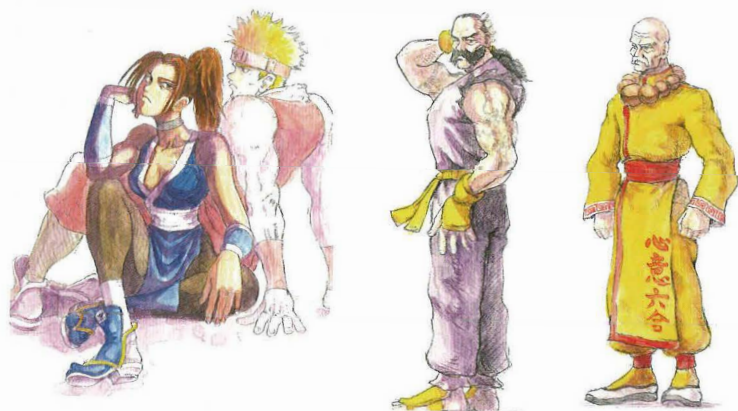
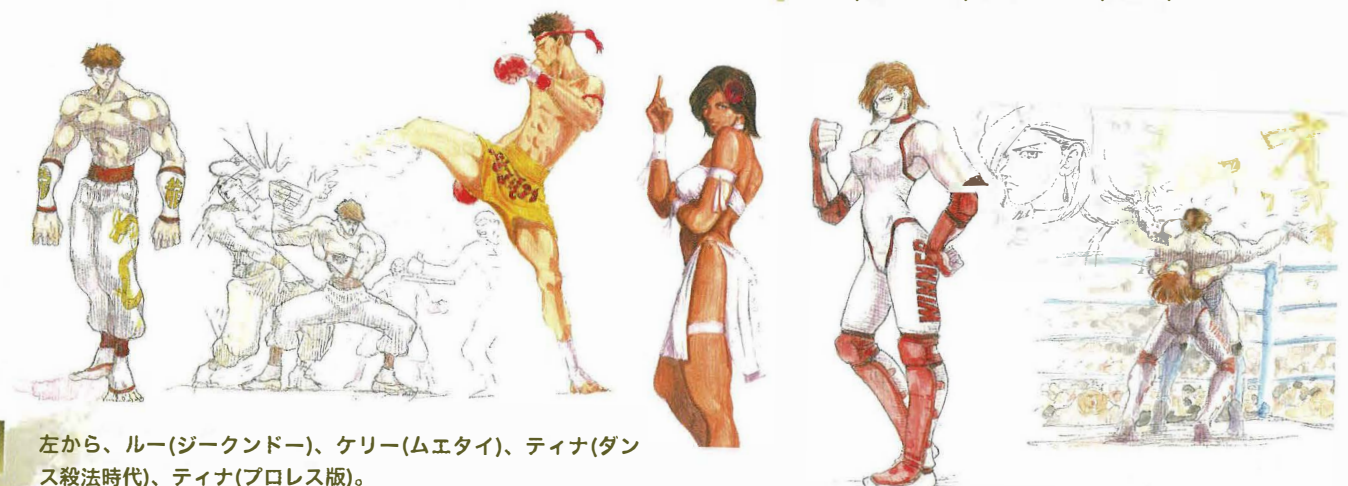
『DOA5』では「パイリアルエンジン」と勝手に名付けたシステムを導入。肉を意識したよりリアルな挙動になった。『DOA5 Plus』では初代『DOA』のごとく揺れる「レジェンド」設定が導入された。

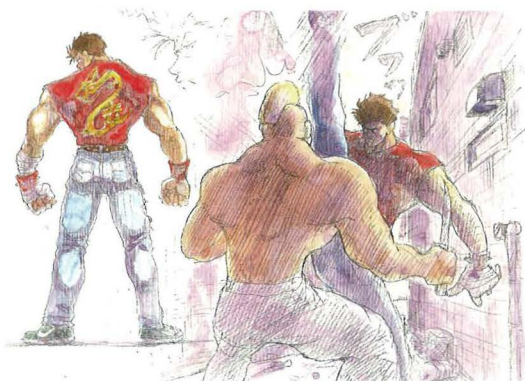
人肌のやわらかさの表現を重視した「やわらかエンジン」を導入。肌と布の質感、力学、エネルギー、個体差など、人体に関するプログラムを変更し、リアルさを増した。しかし、ここで満足するどころか、よりいっそうこの分野に興味を持ったそうだ。

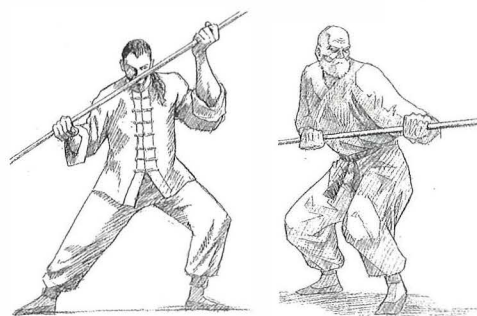
Chapter 3 Confidential

～未公開の開発資料を一挙公開

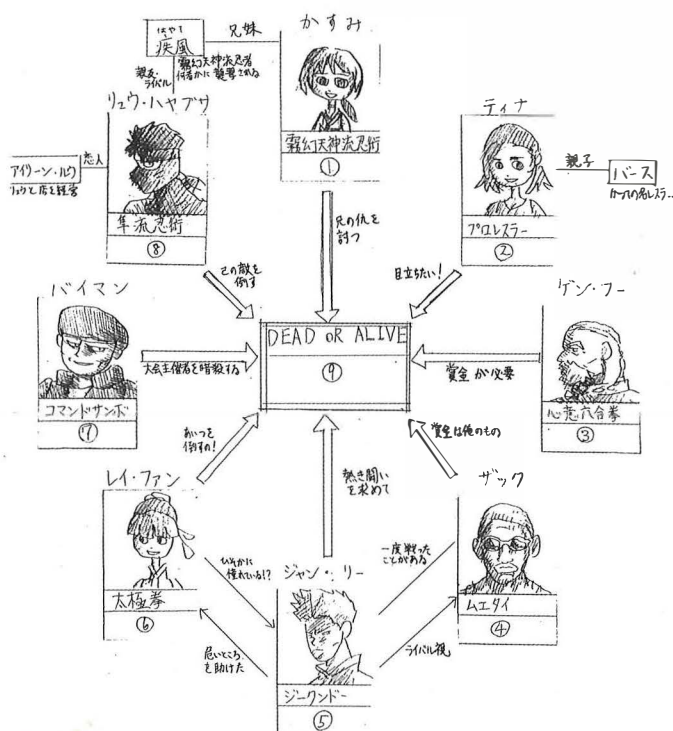
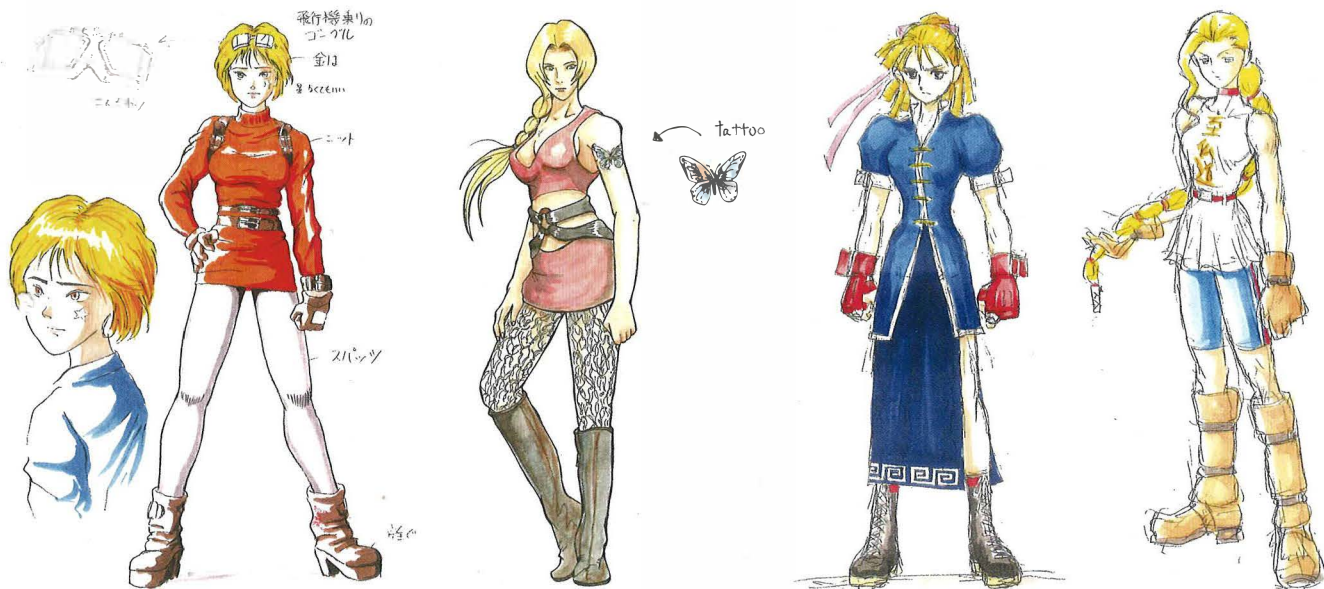
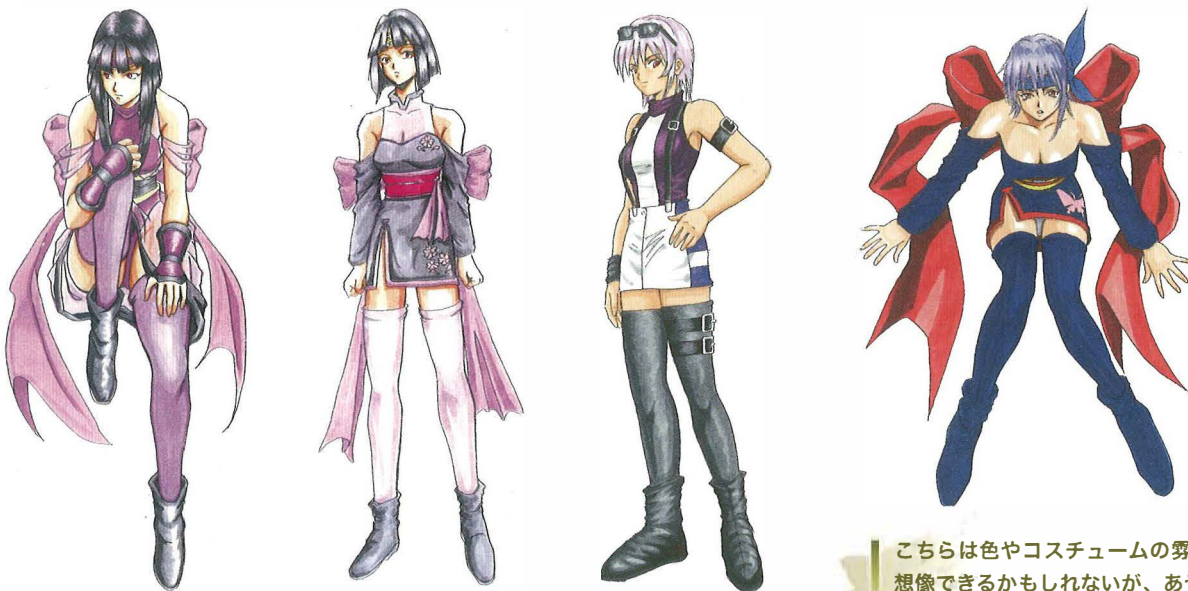
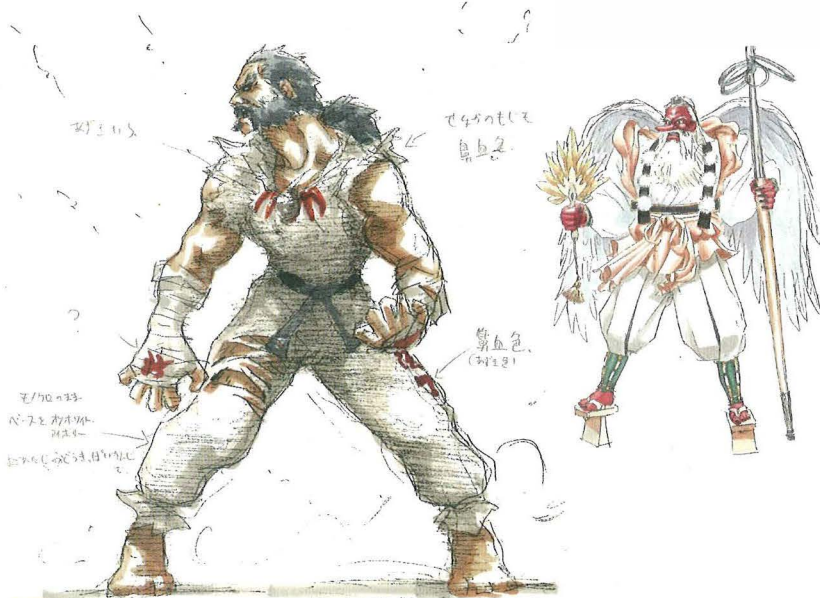
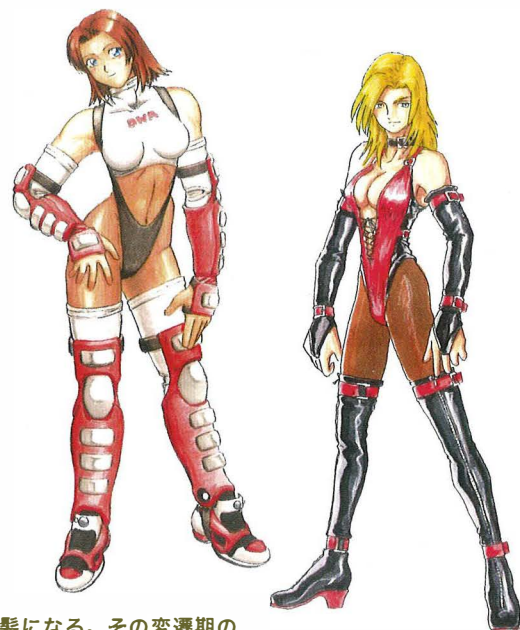
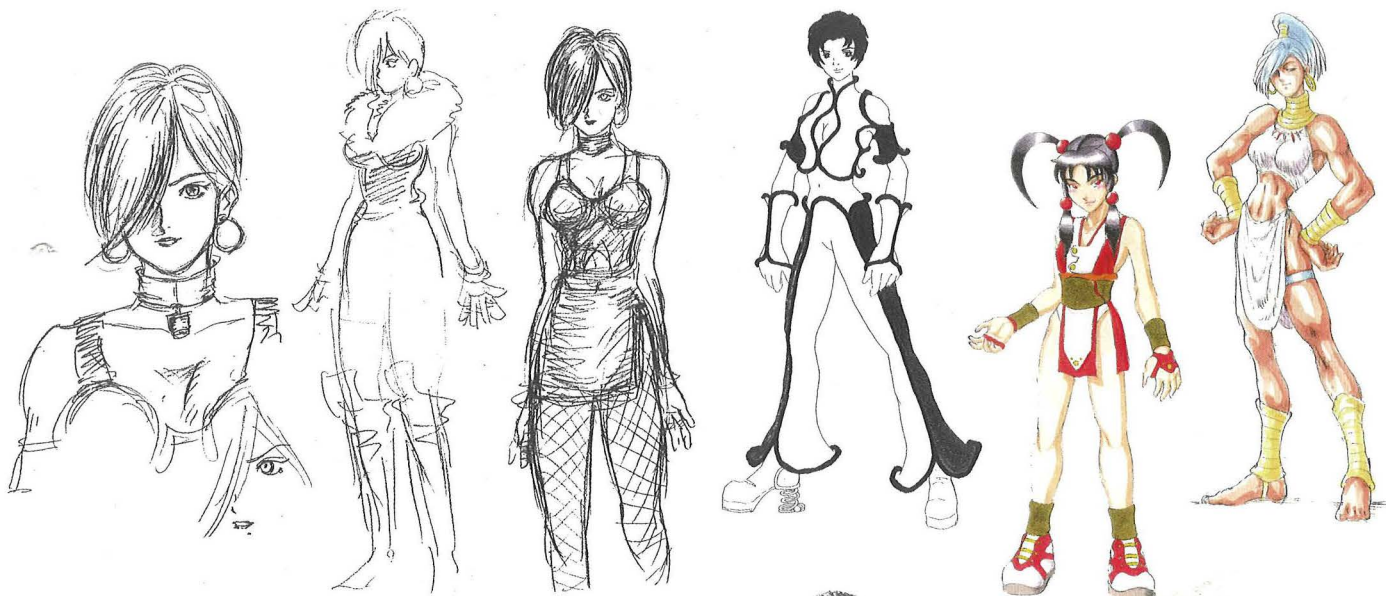
極秘開発資料ギャラリー

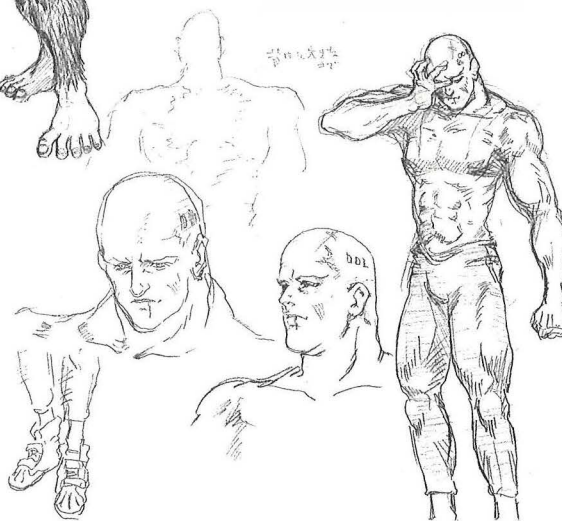
なんと、Team NINJA開発室に眠っていた極秘の開発資料を入手した。本来なら公開されるはずのないものばかりなのだが、この機会に思い切って披露しよう。ここからも『DOA』シリーズの歴史が感じ取れるはずだ。

当時のコスプレイヤーに向けたコスチューム設定資料。コスチュームを作りやすいように細かい説明や願望が書かれている。

『DOA』の前身『忍者格闘』のキャラクター。左から、カスミ、カムイ(忍者)、フォンディー(太極拳)、ファン・フー(心意六合拳)、ギャツビー(サンボ)。

左から、ルー(ジークンドー)、ケリー(ムエタイ)、ティナ(ダンス殺法時代)、ティナ(プロレス版)。

1. 空手「ケンジ」

11. 棒術「五右衛門」

7. 空手「ボブ」

9. 忍術「カラス」

12. モンゴルズモウ「M・ハーン」

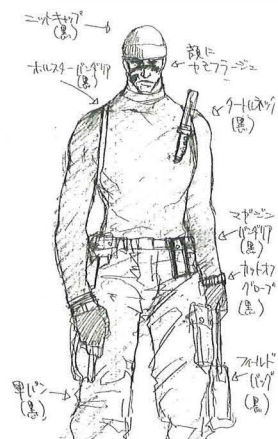
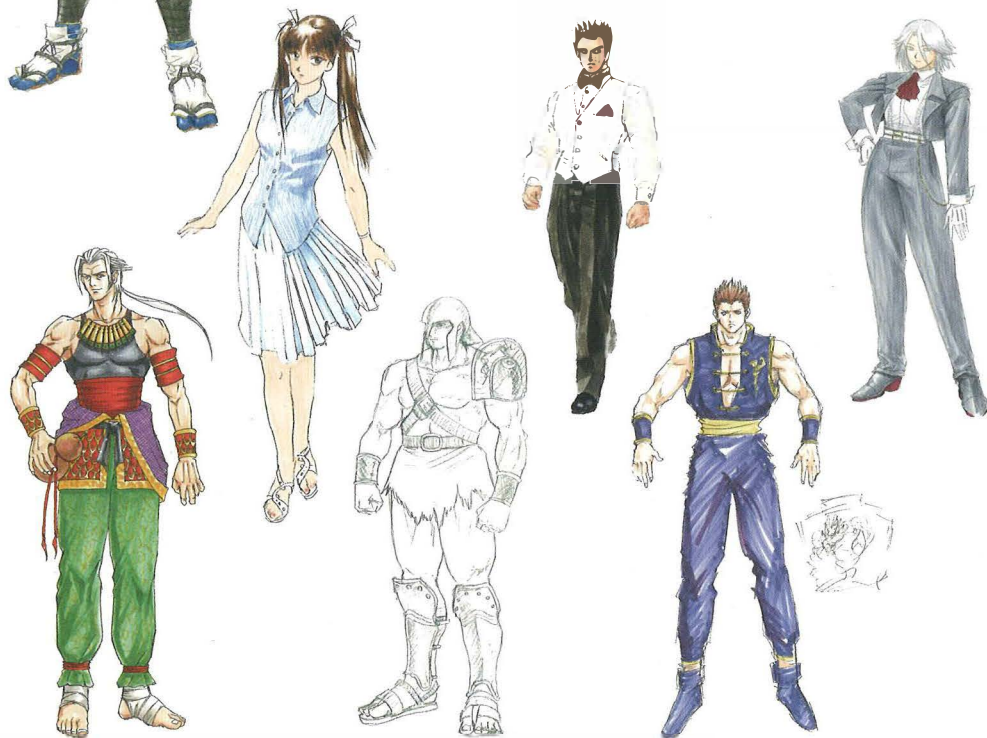
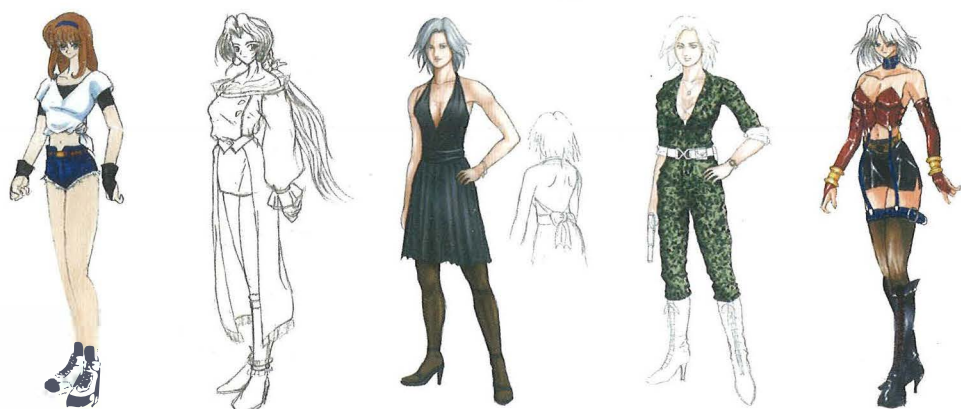
こちらは『忍者格闘』に登場予定だったボツキャラクターたち。M・ハーン、カラス以外は初披露となるだろう。ちなみにカラスはハヤブサの前身なので、完全なボツではないが、実装時点では「カムイ」で組み込まれていたのでこちらで紹介した。

左:『POLIGON FIGHTER』、上:手書きのキャラクター相関図。

「劈掛拳女」というテーマでアイデアを募っていた段階のボツ。『DOA』ではキャラクターの流派など、主要なコンセプトを決めてからデザインに入ることが多い。もちろんティナのように途中で流派が変わるキャラクターもいる。

こちらは色やコスチュームの雰囲気から、想像できるかもしれないが、あやねだ。

ボスキャラのデザイン。実際に画面に出てから変更が入った部分もある。

ティナは茶髪から金髪になる。その変遷期のティナには2種類のデザインが混在していた。

女性ボツキャラクター。

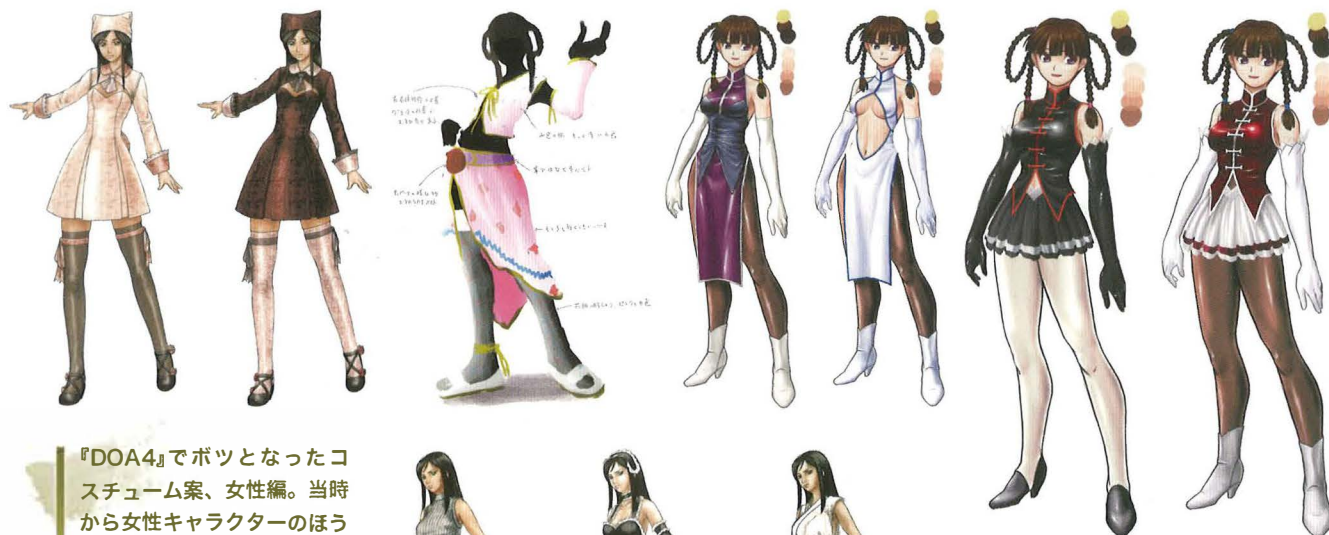
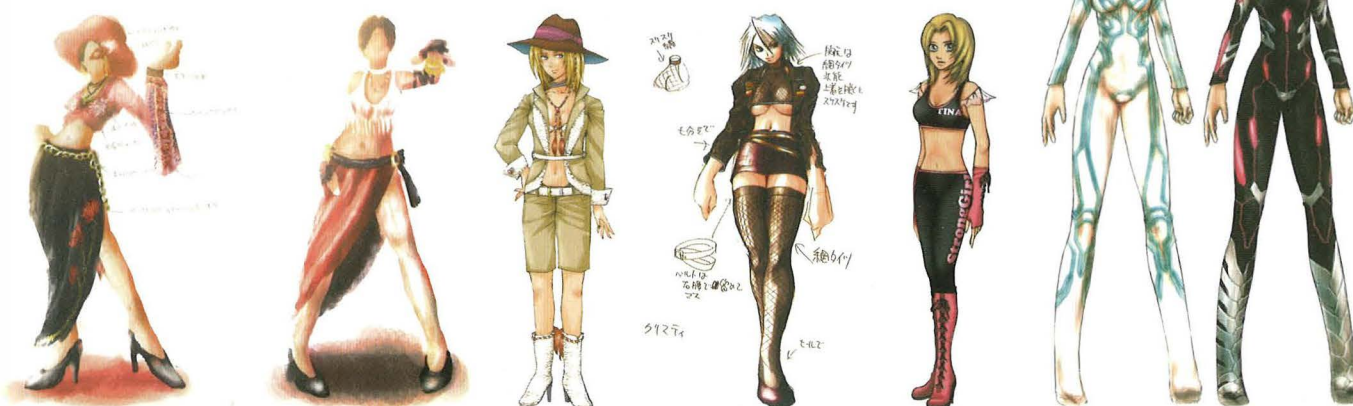
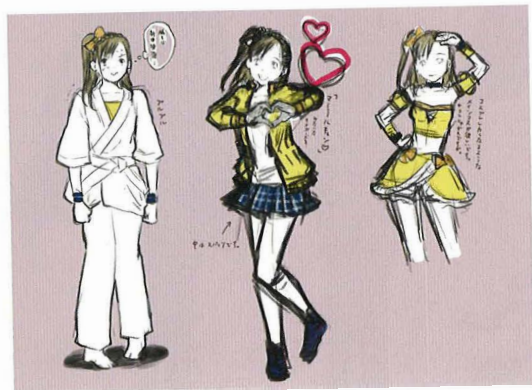
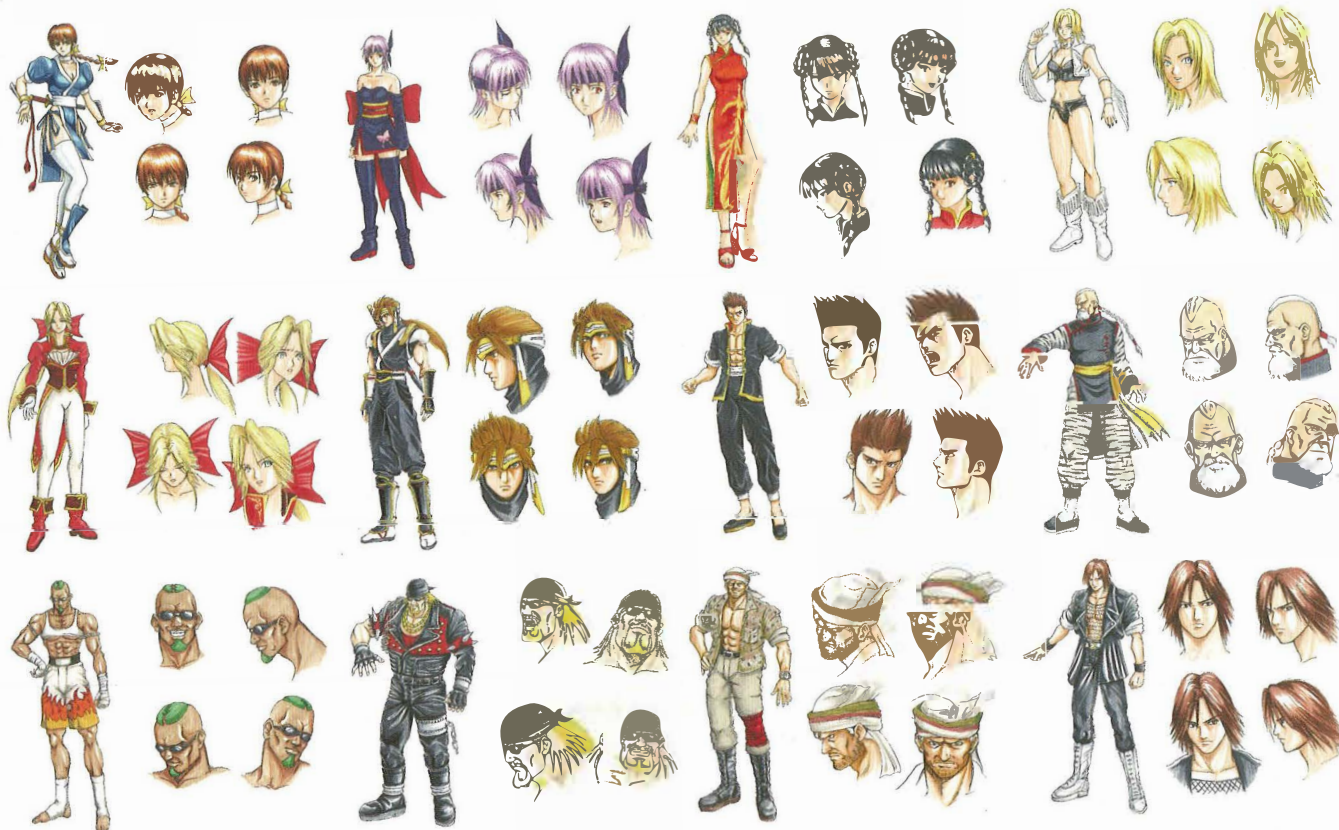
パワー系ボツキャラクター。

色もの系ボツキャラクター。

こちらは見てのとおりバース。モノクロの画像が『忍者格闘』時代のT・バース。カラーがPlayStation®版『DOA』や『DOA++』のバース・アームストロングだ。

『DOA2』シリーズのコスチュームデザイン(上・右)。ジャン・リーのスーツとシャツの色が逆になるなど、製品とはディテールが異なる場合もある。この頃から品質が上がり、今も残っているものが多い。

『DOA3』新キャラクターの「古流空手の女の子」のイラスト。もちろんみんなの知っているヒトミの原型だ。当時、キャラの総入れ替えが検討されており、かすみに代わるニューヒロインを目指してヒトミが生まれた。

『DOA3』採用デザイン原案。（上から四段目まで）

『DOA3』不採用コスチューム。

『DOA4』採用コスチュームデザイン。エンディングなどのプリレンダリングムービーに使うものから優先で決められていった。ブラッド・ウォンはここで髪型も変わっている。

『DOA4』でボツとなったコスチューム案、男性編(右・下二段)。実はこの中に作ってみたいコスチュームはある。ザックには、実際にできてから「ふざけすぎ」でボツになったものが複数ある。

『DOA4』でボツとなったコスチューム案、女性編。当時から女性キャラクターのほうがコスチューム案も多かったのだが、十分魅力的なものばかり。みなさん、欲しいコスチュームがあるのでは？

『DOA5U』の「アーケード向け新キャラ」のデザイン案。デザインの傾向を見て、自然にテーマが決まっていき、マリー・ローズが生まれた。

『DOA2』のメインコスチュームとフェイシャルのイラスト。実機での表情づけは難しい。

女天狗とほのかを含むその他のデザイン案も一部集めてみた。十人十色の個性的なデザインになるのがわかる。

―― DEAD OR ALIVE ヒストリーブック ――

非売品　禁無断複製

発行日　2015年2月19日

編集・執筆 ● Team NINJA
コーエーテクモゲームス マニュアル部
カバーデザイン ● コーエーテクモゲームス デザイン部
本文デザイン ● mammoth.
印刷・製本 ● 図書印刷株式会社